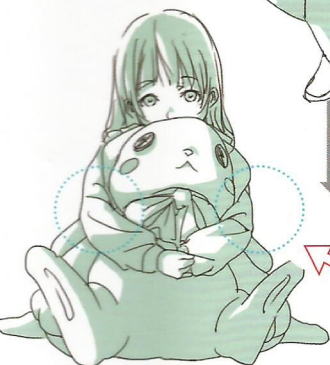


「繪製身穿冬裝的女孩」

上半身因為穿著比較厚的衣服，所以感覺大一點，下半身則顯得稍微纖瘦一些。



「思考自然的可愛感」

把手臂的關節部分畫成柔美的樣子，可以說是讓整體形象顯得可愛的關鍵重點。

請畫出衣服在跳起時的揚起狀態。



「表現空間感」

思考風的走向、裙子的輕柔感，然後把它畫出來。

知名動畫師「關鍵紅筆破解」 繪出動感美少女的祕密

toshi 著

2

表現力晉級篇

絕對會上手！

身體柔軟似地「啪」一下就飛過去的感覺。

腳還沒有過。



「畫出動作的一瞬間」



畫出空氣的氣泡，呈現水中的意象！

「畫出水中的感覺」

把反射光畫成由下往上映照的樣子，我想看起來就會很像了。

重視身體的走向。

以由上往下的方式，思考皺褶的走向。

「自由地移動重心」



重心

進階衝破★☆☆

- 意象繪圖法
- 空間感展現
- 掌握角色瞬間
- 版面配置技巧
- 完整臨摹範例

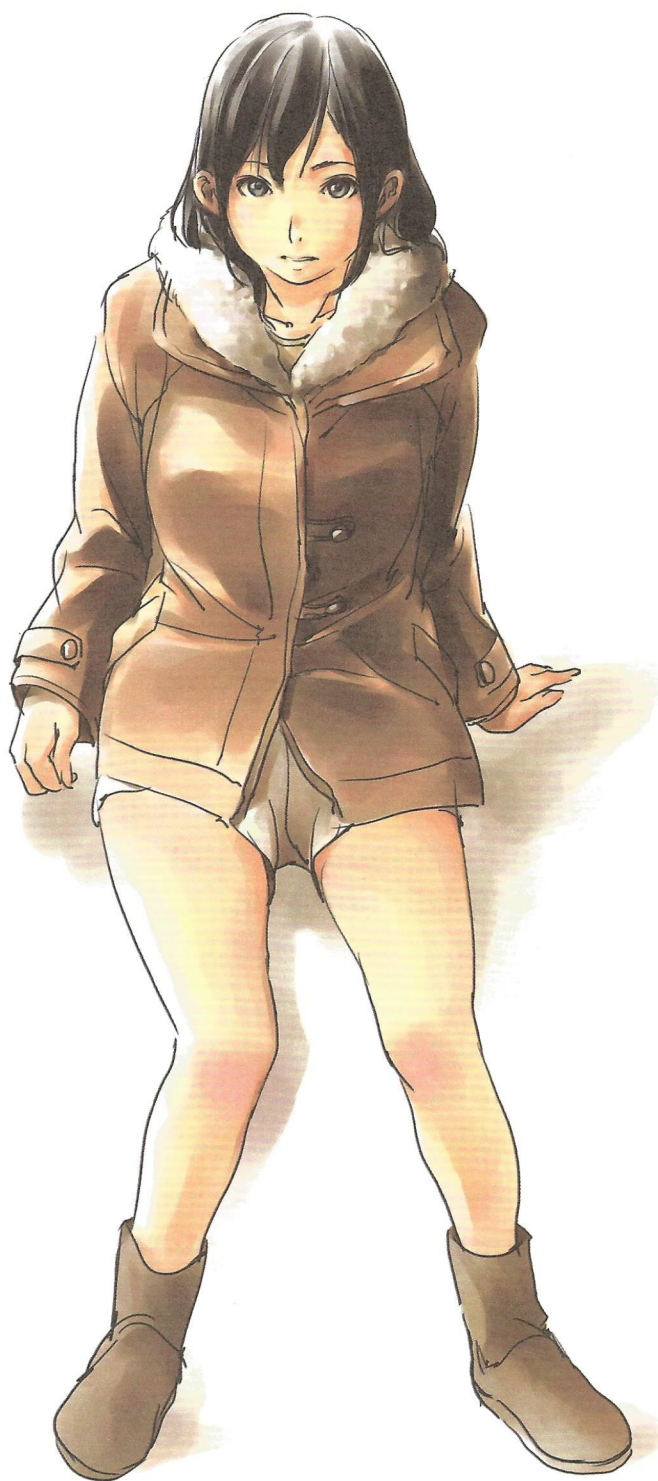
絕對會上手！

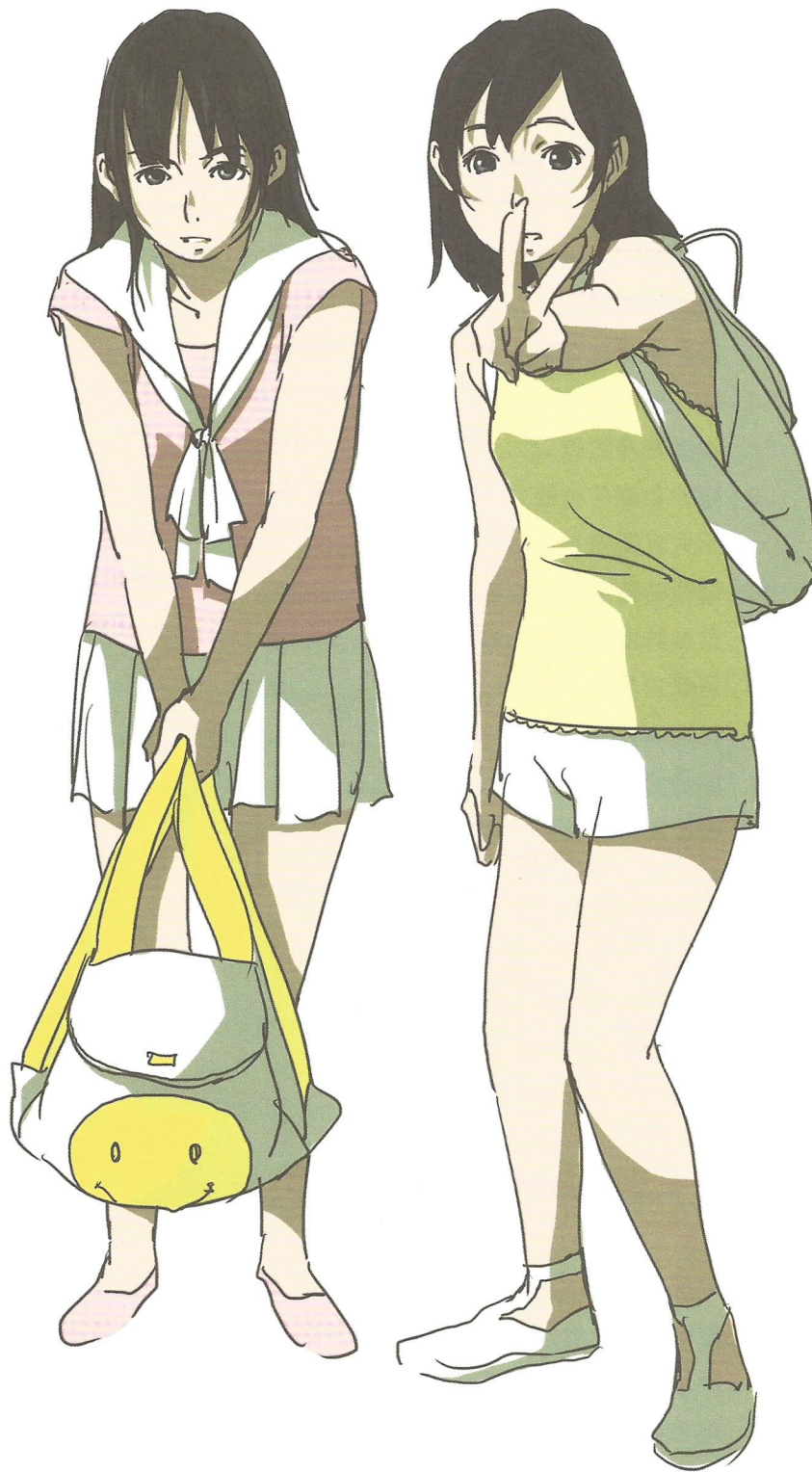
知名動畫師「關鍵紅筆破解」
繪出動感美少女的祕密

toshi 著

2

表現力晉級篇

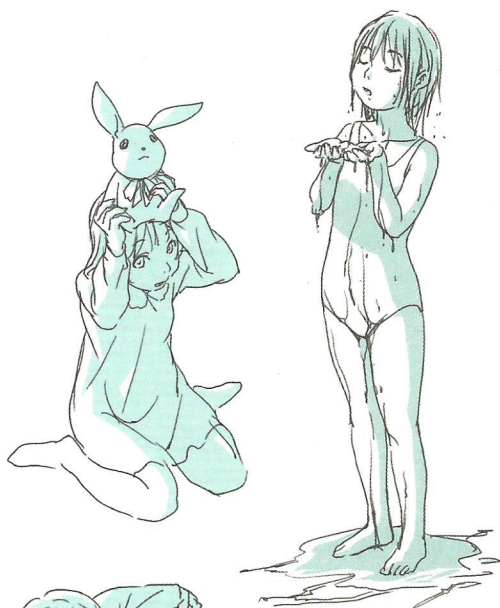




CONTENTS

PART 1 配合意象的繪圖技巧

- 01 畫出水中的感覺 08
- 02 畫出水的感覺 12
- 03 繪製身穿泳裝的少女 16
- 04 畫出暑熱的感覺 18
- 05 畫出寒冷的感覺 22
- 06 繪製身穿冬裝的女孩 24
- 07 把大衣畫得可愛的技巧 26
- 08 溫暖的披肩和開襟毛衣 30
- 09 柔美的女孩與衣服表現方式 34
- 10 思考自然的可愛感 38
- 11 男性的畫法 42
- 12 區分男女的畫法 46
- 13 變身戰士、女戰士的方法 48
- 14 畫出早晨時刻讓人臉紅心跳的場景 .. 50
- 15 畫出躺下時的自然秀髮 52
- 16 讓腳底顯現魅力的方式 54
- 17 利用半裸的身型思考美麗的線條 56

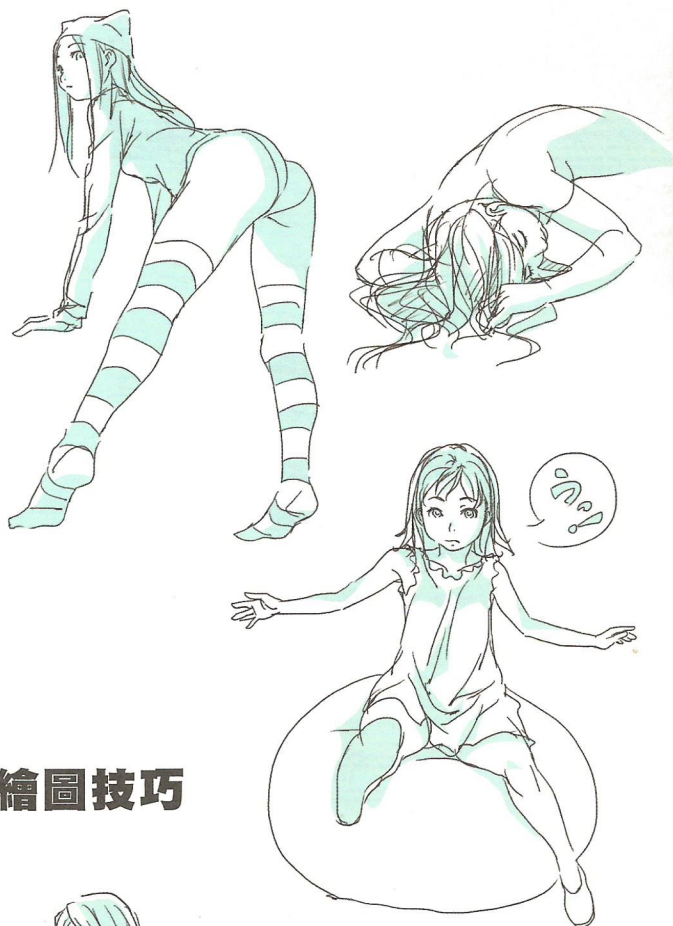


PART 2 意識到空間與動作存在感的繪圖技巧

- 01 表現空間感 60
- 02 善用透視感的版面配置 62
- 03 應用仰視角度的繪圖技巧 64
- 04 應用俯視角度的繪圖技巧 66
- 05 善用照明的繪圖技巧 68
- 06 畫出體重 70

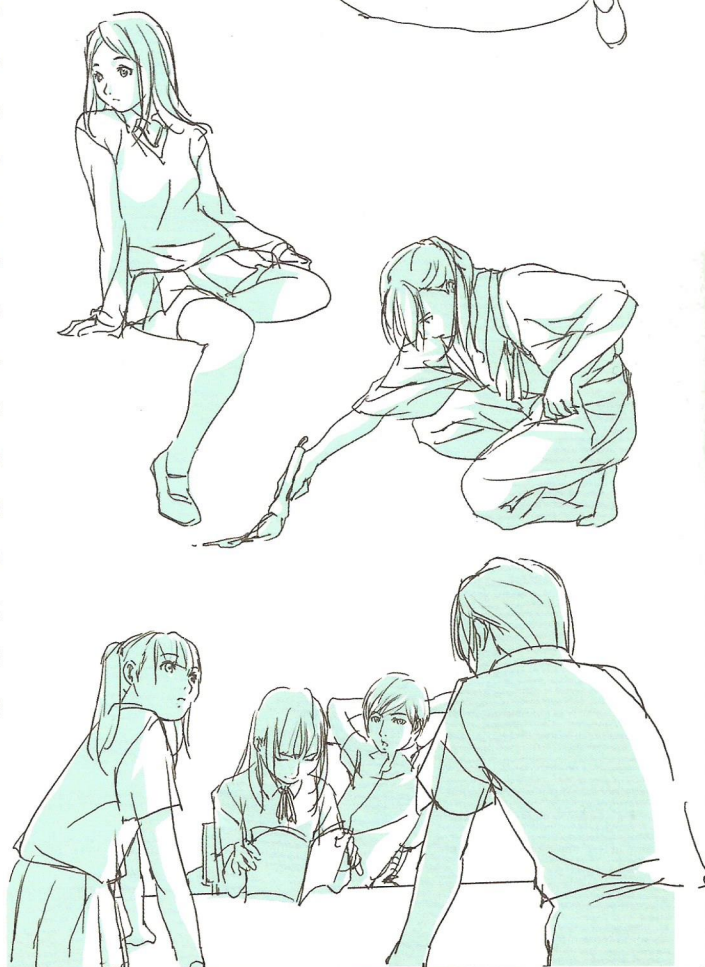


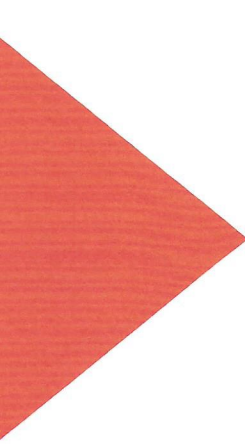
07	複數人物的體重移動.....	74
08	將重心置於前方	76
09	自由地移動重心	78
10	重心配合動作的掌握方式	82
11	畫出動作的開始	84
12	畫出動作的一瞬間	88
13	施加及放鬆身體力道的繪圖技巧	90
14	打掃動作的繪圖技巧.....	92
15	思考協調感的掌握方式	96
16	從身體的走向畫出裙子	100
17	畫出裙子在跑步時的飛揚動作	102
18	利用直線、三角形、S形的繪圖技巧...	104



PART 3 思考角色與場面的繪圖技巧

01	角色設計的基本技巧.....	110
02	繪製角色的訣竅與方法	114
03	繪製立體的角色	118
04	讓角色更顯魅力的版面配置.....	120
05	海報上經常出現的版面配置.....	122
06	具有場面想像感的版面配置.....	124
07	設定配角	126
08	繪製胖呼呼而又可愛的女高中生	134
09	繪製女醫師.....	136
10	繪製想像的場景	138
11	繪製唱歌的模樣	146
12	繪製書寫毛筆字的模樣	150
13	繪製身穿和服的模樣.....	152
14	繪製和服女孩衣衫不整的樣子	156
15	利用AIUEO賦與表情的方法	158





PART 1

配合意象
的繪圖技巧





畫出水中的感覺

在水裡面的感覺和浮游很像，但是水中有它自己的表現方式。這裡分成浮起、潛水、水中等三種類型，接下來就請看看它們的表現特徵吧。

 浮起

手、腳、頭，全部都朝下，只讓肚子朝上浮起的感覺。



▶ 潛水

請留意身體先往下潛，頭髮隨後跟上的感覺。

請畫出氣泡。下潛時，應該會先保留空氣，所以氣泡少一點會比較好。

讓頭髮的擺動具有柔美的感覺。

請畫出屁股輕盈地浮起的感覺。

畫上水的陰影和人物的陰影。

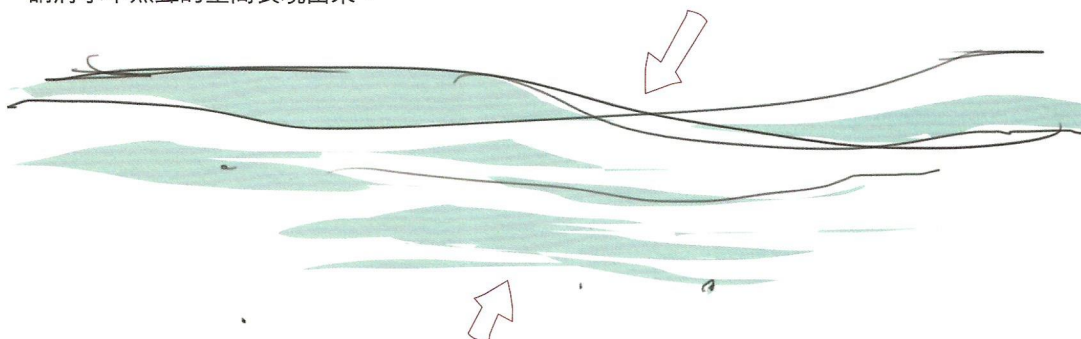
PART 1
01

畫出水中的感覺

► 水中（泳裝）

這是身體在水中浮起的時候。
請將水中無聲的空間表現出來。

把水面畫成像是
∞ 的感覺。



透過水的反射，被拍攝的對象及水
面上的物體就被投射在這裡了。

前

請畫出頭髮
的柔軟感。

畫上空氣的氣
泡，呈現水中
的意象！



屁股稍微往前
挺的感覺，看
起來就像浮起
來的樣子。

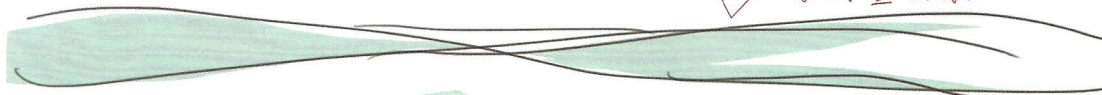
把反射光畫成由
下往上投射的樣
子，我想看起來
就會很像了。

► 水中（一般衣服）

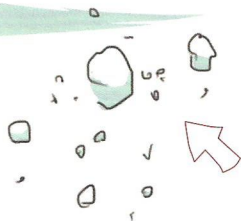
請注意頭髮、衣服等元素的柔美動作，並且把它畫出來。



水面一樣用∞的方式畫出來。



一樣投射在這裡。



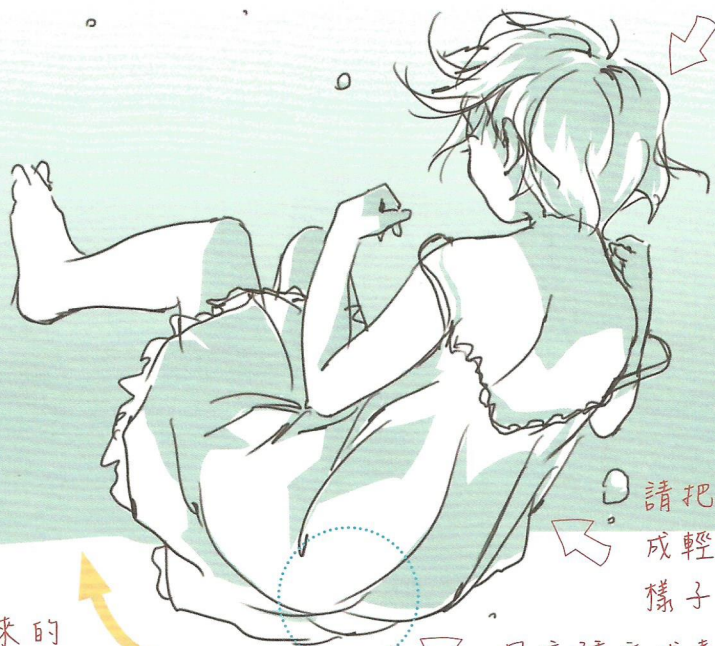
別忘了還有氣泡！



PART 1
01

畫出水中的感覺

頭髮也是輕輕柔柔的樣子。



請把衣服畫成輕飄飄的樣子吧！

浮起來的感覺。



用這種方式表現出柔美的感覺。

02 畫出水的感覺

接著再來看看水的表現方式吧。水面的水、流經身體的水、波浪等等，請掌握各種水的動作特徵，然後把它畫出來吧。

► 水面的表現

畫出水面的動態就是重點所在。請利用水槽之類的地方，觀察水的斷面。

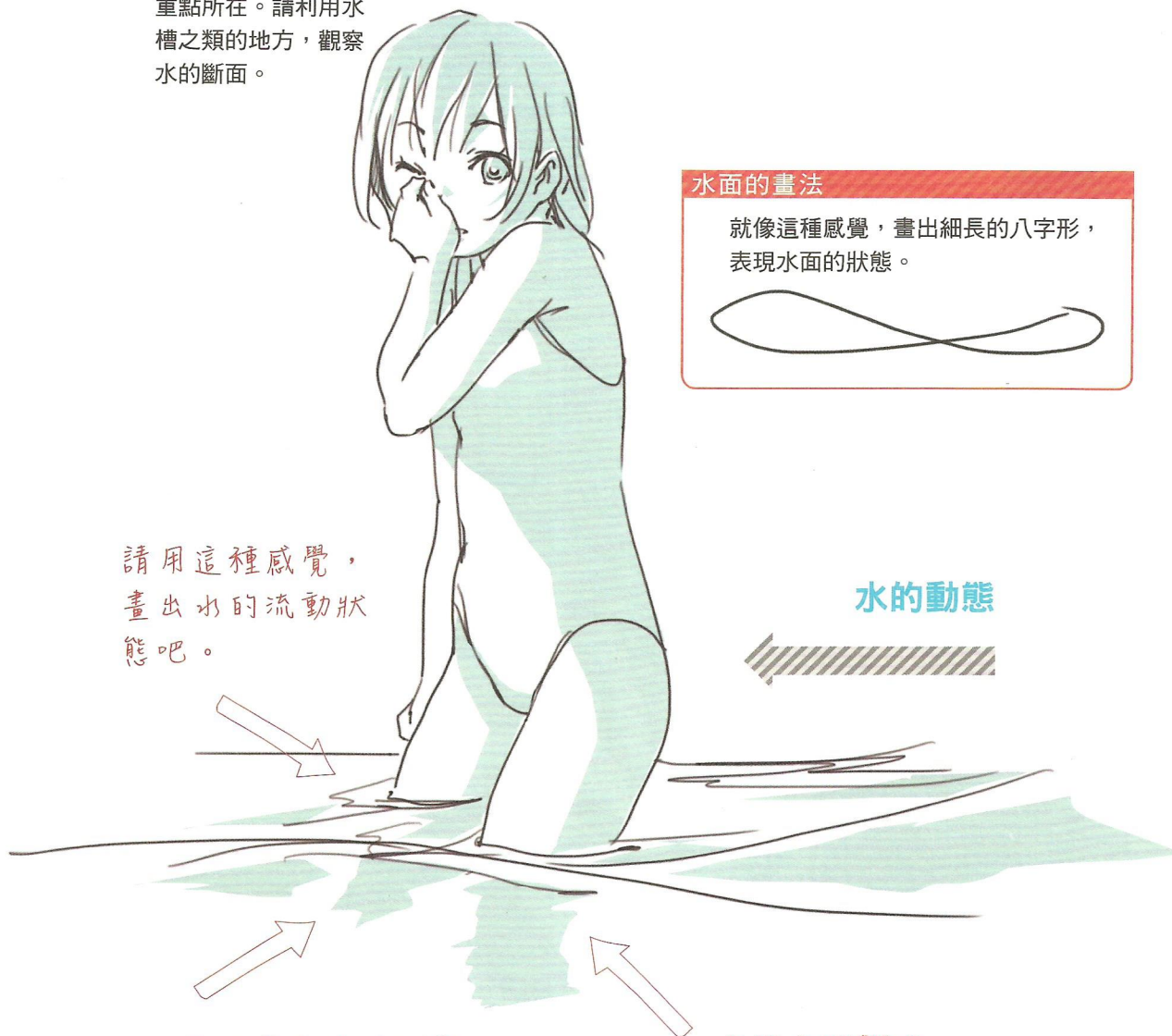
水面的畫法

就像這種感覺，畫出細長的八字形，表現水面的狀態。



請用這種感覺，畫出水的流動狀態吧。

水的動態



水面也有自己的倒影，所以要畫出來。

水裡面的腳也要畫出來。

► 水流經身體表面的表現方式

請畫出許多水滴形成一個流向，並且順著身體表面往下流的樣子吧。

請思考順著身體流動的流向，然後畫出來。

有凹凸的部分就會順著該凹凸部位流下，所以要特別留意。

請表現出順著身體突起部位而形成的水漬等等。



PART 1

02

畫出水的感覺

表現手法

► 濕髮的表現

頭髮的豐厚感逐漸縮小，
水滴由前端往下滴的感覺。

濕髮的前端

頭髮匯流成鋸齒的形狀。



水的流向。

因為頭髮會變
重而往下垂，
所以要注意到
這項特徵。

表現手法

► 水的匯集與流動方式

水也有各式各樣的
表情。接下來請畫
出涓滴的水流吧。

請畫出水緊密
貼著的一面。

水的前端變成
吊鐘型。

用這種感覺畫
出S形，畫出
水的流動感。

兩個水流
匯集變成
一個較大
的水流。

► 各式各樣的水形

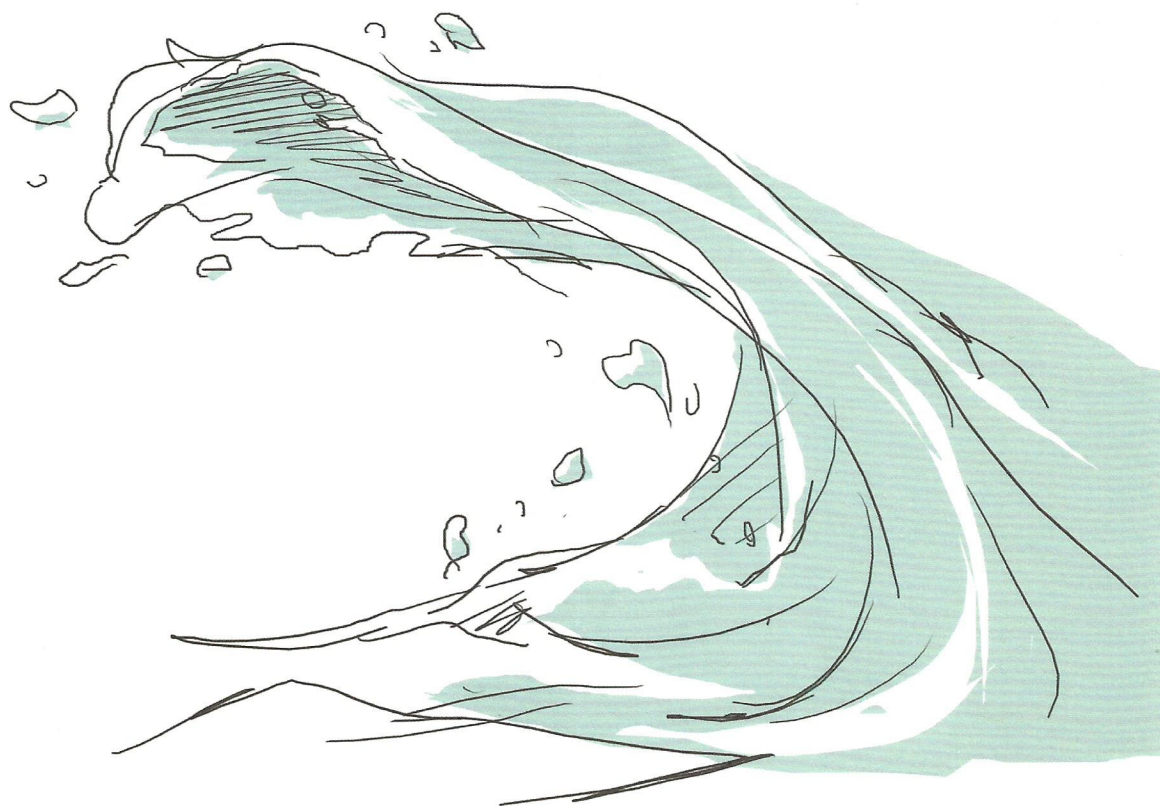
請畫出水前端部位的不同樣貌，藉此表現各種水的形狀與動態吧。這裡嘗試畫的是噴出來的香檳與波浪。

變成有點像是
瘤狀物的樣子。

香檳之類往外噴出的水，看看噴水池就很容易懂了，所以請多觀察看看吧。

波浪的表現方式

波浪形的水，把它當成「紙」來掌握形狀，應該就很容易懂了。



PART 1
02

畫出水的感覺

03 繪製身穿泳裝的少女

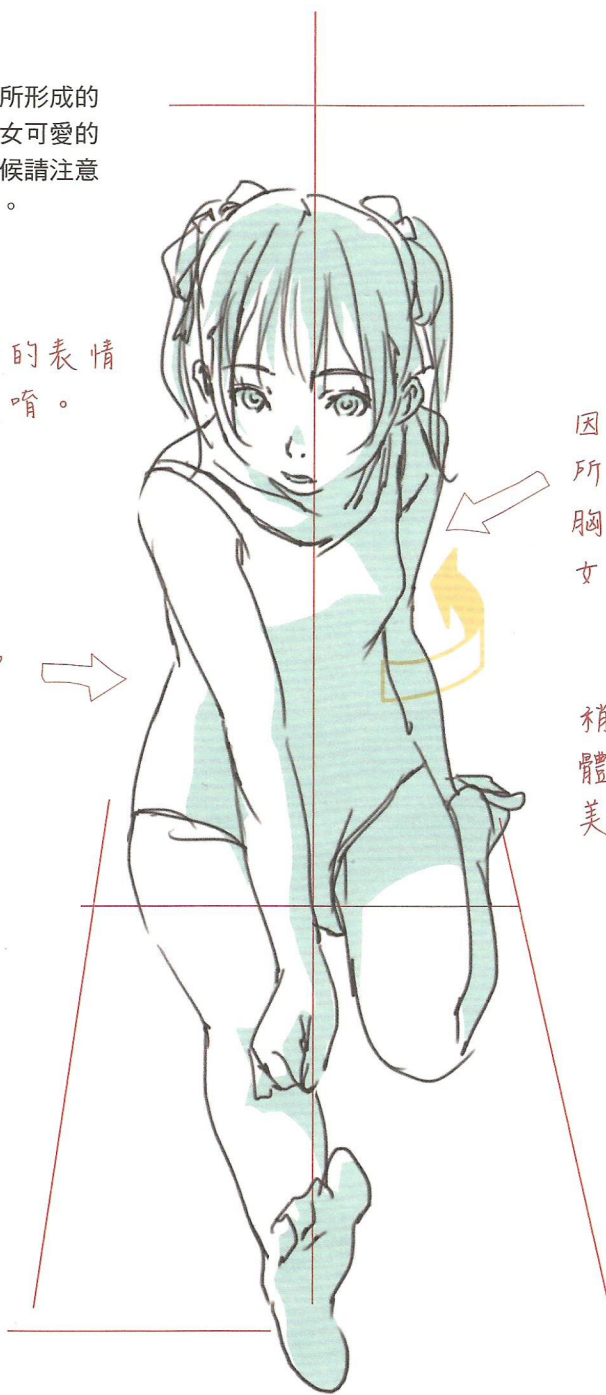
穿著泳裝的少女非常可愛，而且可以使用在各式各樣的場面。此外，把穿著泳裝的少女畫成發育中的幼兒體型，便可以呈現可愛的感覺。

▶ 坐姿

整個屁股坐在地上所形成的圓潤腰身，正是少女可愛的重點所在。畫的時候請注意畫出吊鐘形的體型。

天真無邪的表情也很可愛唷。

別忘了吊鐘體型！



▶ 平視角度

平視角度是採取略略俯視的角度。

因為是少女，所以別忘了把胸部也畫成少女的胸部！

稍微轉動身體，呈現柔美的感覺。

▶ 站姿

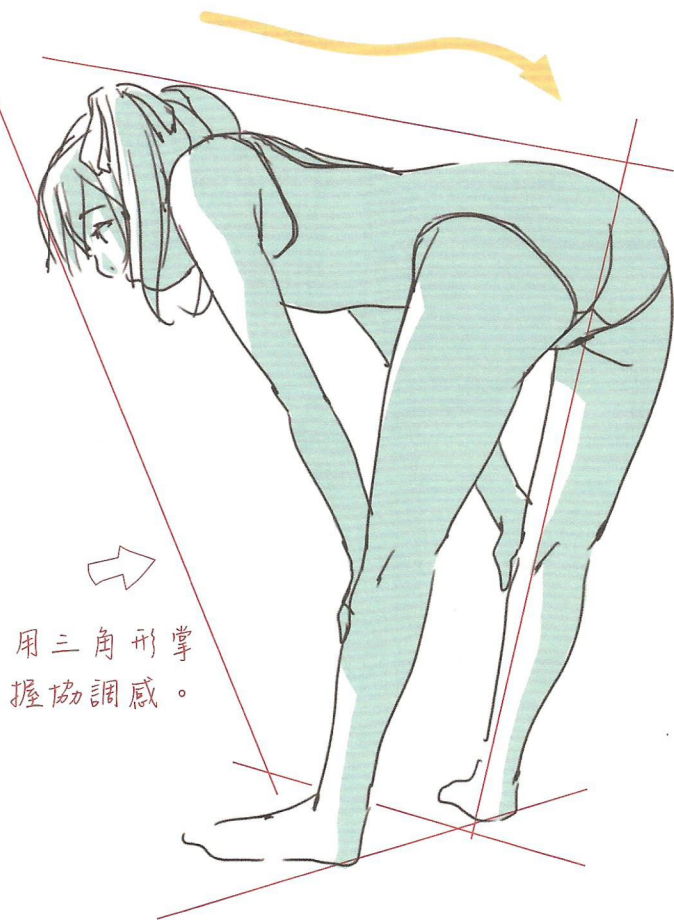
畫的時候請思考符合少女氣息的動作吧。身體動作時，塑造出肉肉的感覺，這就是重點所在。

胸部不要太大，稍微有點隆起的程度即可。請留意擴胸的狀態，並且把它畫出來。

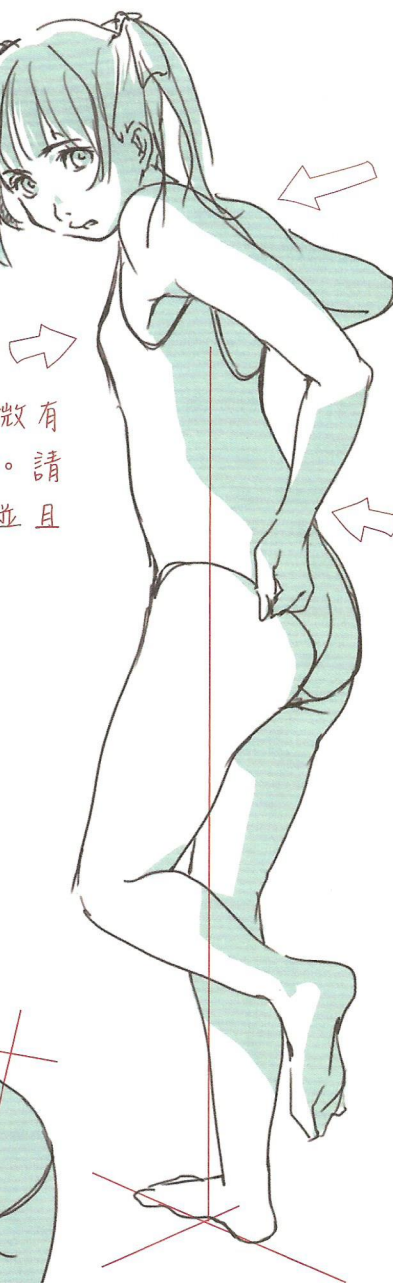
請畫出能夠看出背部厚度的樣子。

下半身也感覺像是發育中！請畫成吊鐘形的體型吧。

請畫出少女身體的圓弧曲線。



用三角形掌握協調感。



PART 1

03

繪製身穿泳裝的少女

04 畫出暑熱的感覺

天熱時心理上的慵懶感、倦怠感，畫出這一類的情感表現就是重點所在。此外，因為天熱而使身體使不上力的感覺，以及汗臭味等等，這些也都是重點。

► 因為天熱而使得全身無力

表現暑熱感的時候，請畫出就像是橡皮被拉過頭似地，身體的氣力整個都沒了的感覺。





眼神也很
空洞。



重心下移
至身體的
下半部。

▶ 因為暑熱而放空

請畫出因為太熱，連意識
都變得模糊的狀態。

PART 1

04

畫出暑熱的感覺

▶ 因為暑熱而全身無力

請畫出身體的無力感。這
時候把重心擺在下面就顯
得很重要了。

全身無力
的狀態。



注意重心的位置。

► 熱得懶洋洋地躺在地上

全身無力，重心朝著身體與地面接觸的地方畫。



請畫出因為太冰，
所以眼睛不自覺地
閉上之類的動作。

因為冒汗，所
以頭髮濕黏黏
地貼在脖子上的
狀態。

把頭髮畫成有點
濕濕的樣子。

請畫出因為太
熱，身體懶洋
洋的感覺。



► 利用冰涼的冷飲消除暑熱

這是把冰冷的罐裝果汁貼在臉頰上的時候，請畫出舒坦一些的感覺，還有稍微有點解熱的樣子吧。

▶ 畫出刺眼的光線

將炫目的光線表現出來是重點所在。此外，動作方面也需要留意喔。

光線

這是因為光線太刺眼，所以就舉起雙手遮擋光線。請畫出動作的表現。

光線

像是整個身體都要躲開光線的感覺。

啊！
好刺眼！

因為光線太刺眼，所以整個身體縮了起來。

因為雙手往上舉，所以整個裙子也被往上拉。

PART 1
04

畫出暑熱的感覺

05 畫出寒冷的感覺

請將因為太冷而使身體肌肉變得僵硬的狀態表現出來吧。此外，利用防寒品項也可以描繪出冬天獨特的狀態。

► 因為太冷而縮起身體

表現寒冷感的時候，請畫出腋下夾緊而使力的感覺吧。

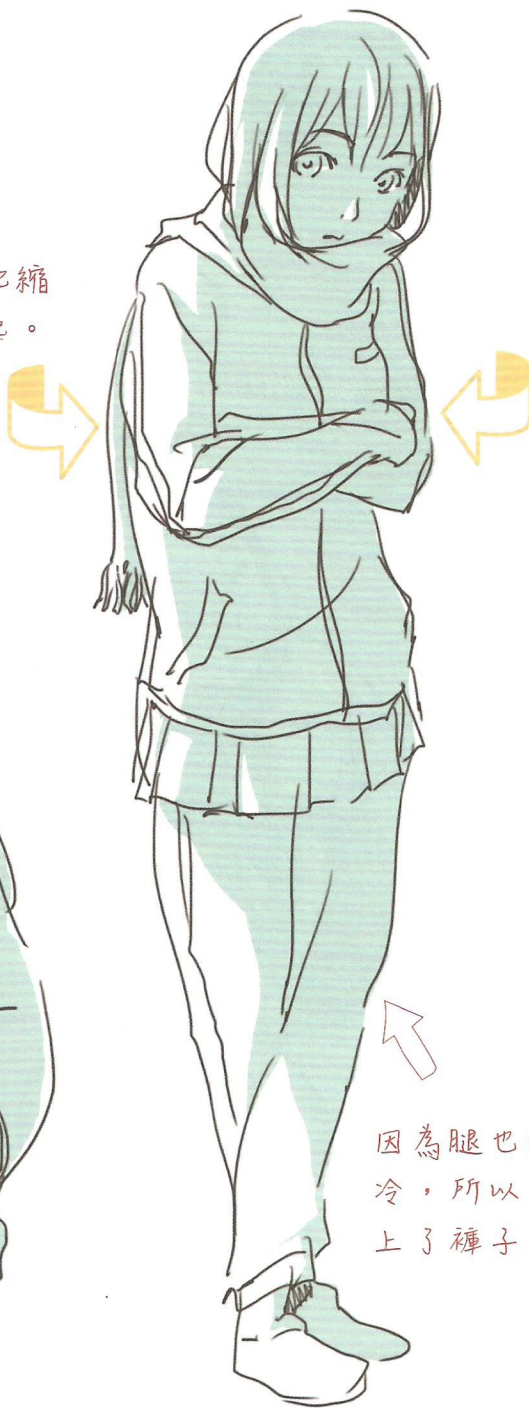
把圍巾圍得高高的，便能顯得很可愛唷。

同時也可以塑造出溫暖的感覺。



因為冷而把身體縮起來的蹲下狀態。

使力地縮在一起。



因為腿也很冷，所以穿上了褲子。

► 往手掌呵氣

這是雙手因為冷得凍僵，
所以呵呵氣，讓雙手暖和
一些的時候。請表現這一
類的動作吧。

請畫出脖子
縮起來而使
力的樣子。



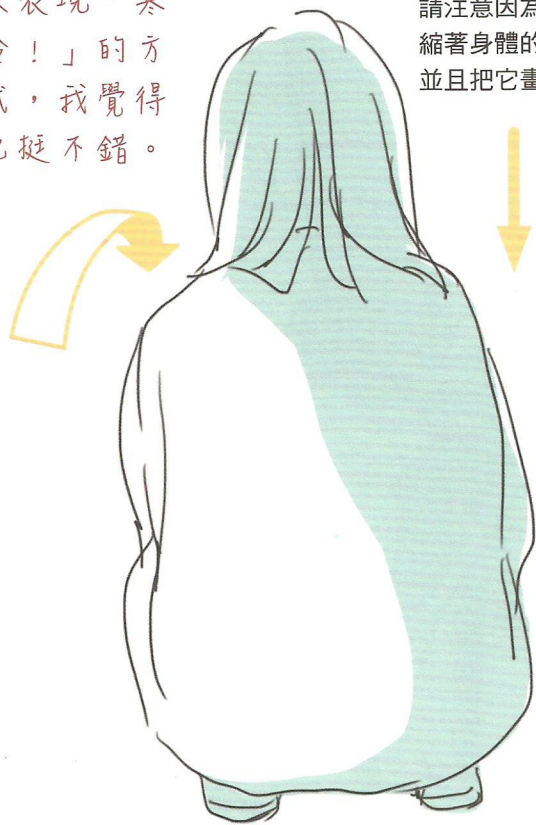
腋下夾緊。

► 背影

背影或許很適合用來表現寒冷的意象。
光是用看的，便可以傳達出寒冷的感覺。

用彎著身體
來表現「寒
冷！」的方
式，我覺得
也挺不錯。

請注意因為寒冷而
縮著身體的感覺，
並且把它畫出來。



利用稍微內八
的姿勢，提升
寒冷感的表現
指數。

PART 1
05

畫出寒冷的感覺

06 繪製身穿冬裝的女孩

冬裝有各式各樣的種類，這裡畫的是天氣微寒時所穿的初冬衣物。
請留意連帽式的衣服，並且把它畫出來吧。



► 穿著厚厚的連帽衣

連帽衣的輕柔感、皺褶的形成方式等等，請一一注意，並且畫出來。

► 穿上靴子

請將穿靴子的動作表現出來吧。畫的時候要留意女孩的表情等部分。

扶著牆壁
的感覺。

嗯……

即使又厚又硬，
但畢竟是布料，
所以還是要表現
出柔軟的感覺。

果然還是貓
耳造型的連
帽衣最酷。

好像有點
不高興的
樣子。

思考皺褶的
形成方式。

思考連帽衣
的走向，畫
出連帽衣的
柔軟感。

柔美的
裙子。

這是正在
穿靴子的
時候。

06

繪製身穿冬裝的女孩

重心

請留意上半身是柔
美的感覺，下半身
則是活潑的感覺。

► 戴上帽子

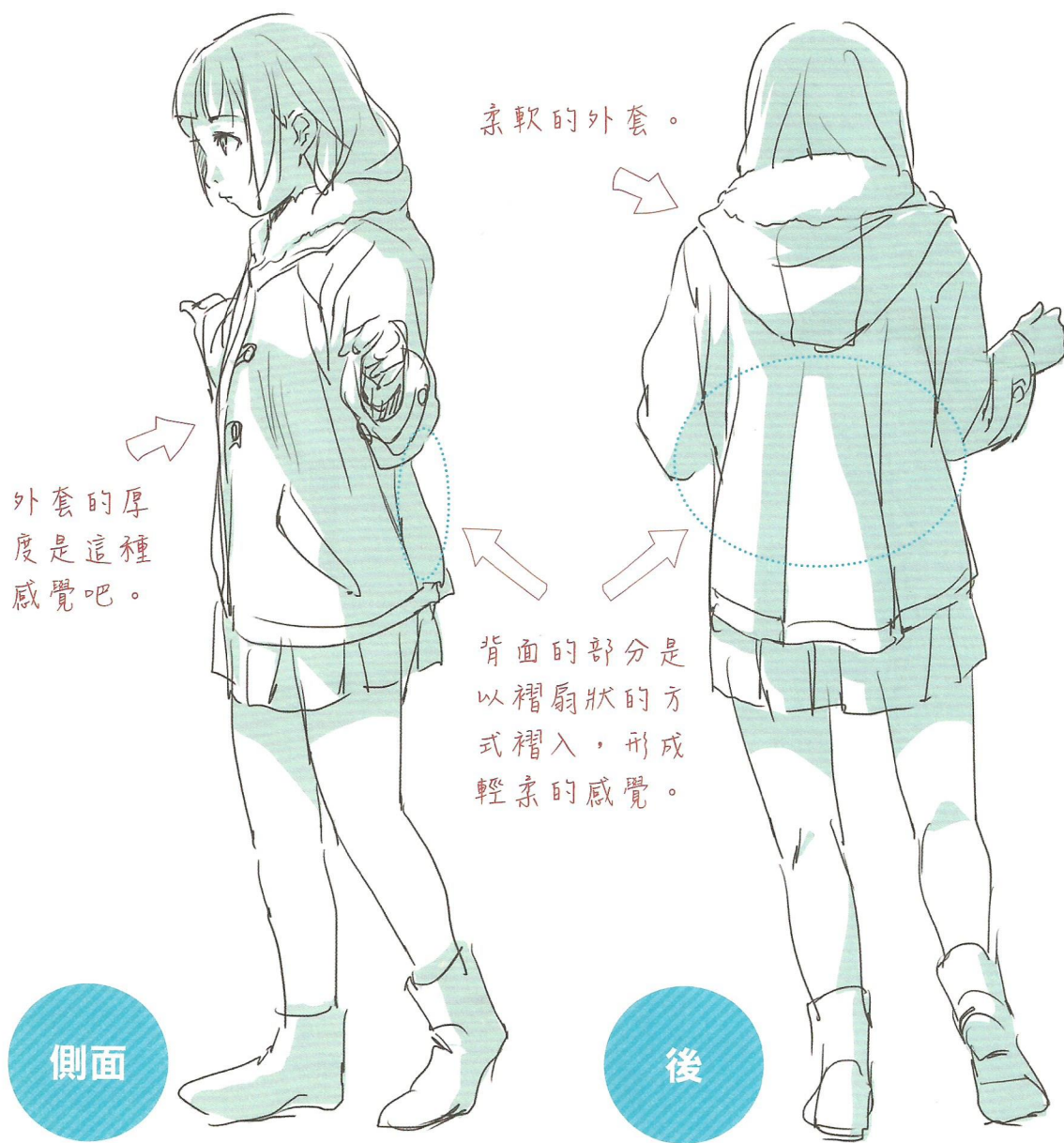
請思考背影所看到的帽
子和衣服連接部位的特
徵，然後畫出來。

07 把大衣畫得可愛的技巧

接下來請畫出冬衣的王道——外套。這裡嘗試的是皮外套。畫的時候請注意各種外套特有的材料所形成的皺褶。

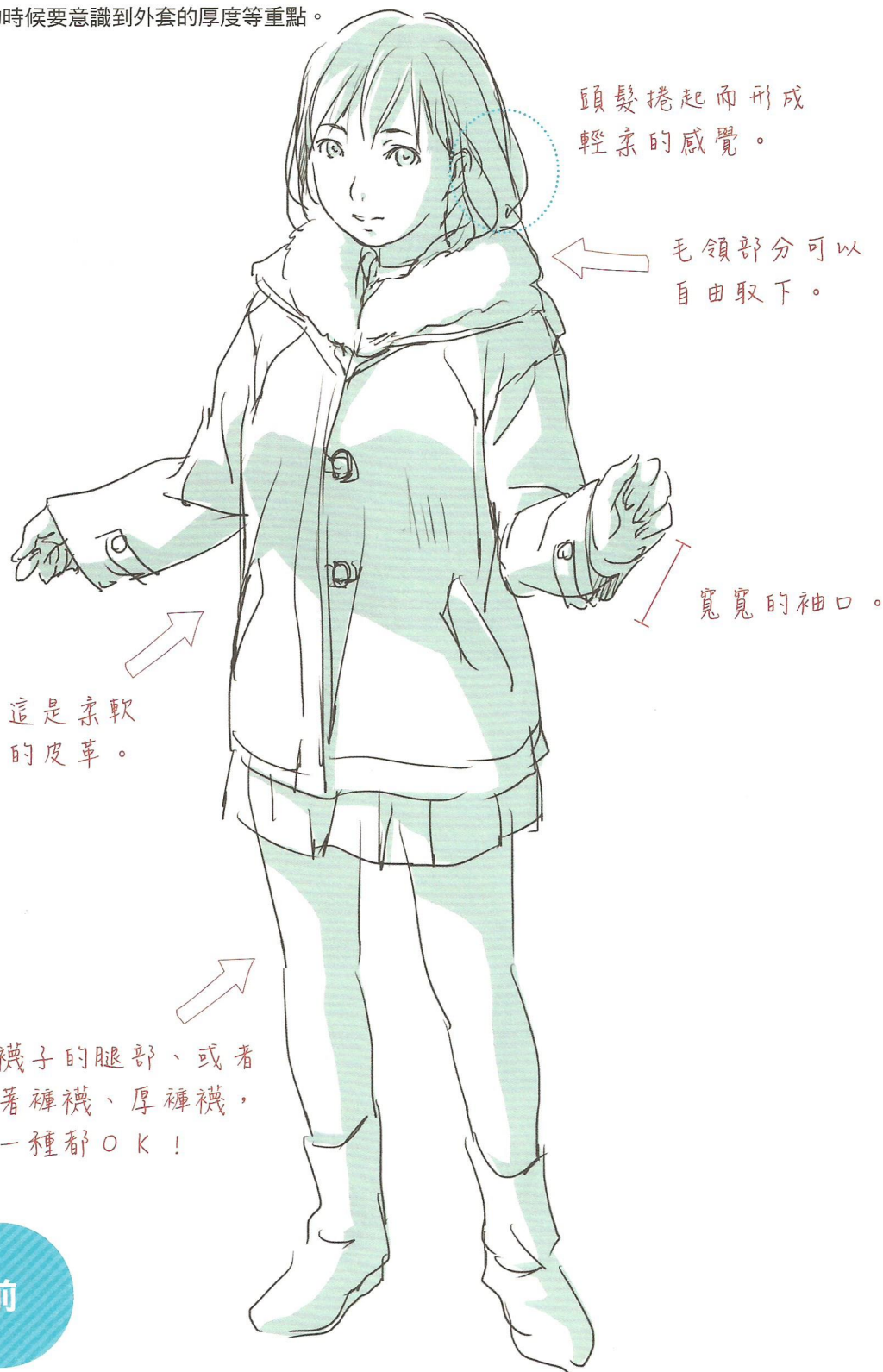
► 穿上大外套（側面、背面）

思考外套的特徵、材質，然後畫出來。還要把女孩畫成整個都很柔美的樣子。



► 穿上大外套（正面）

請將穿著外套的可愛女孩表現出來吧。
畫的時候要意識到外套的厚度等重點。



前

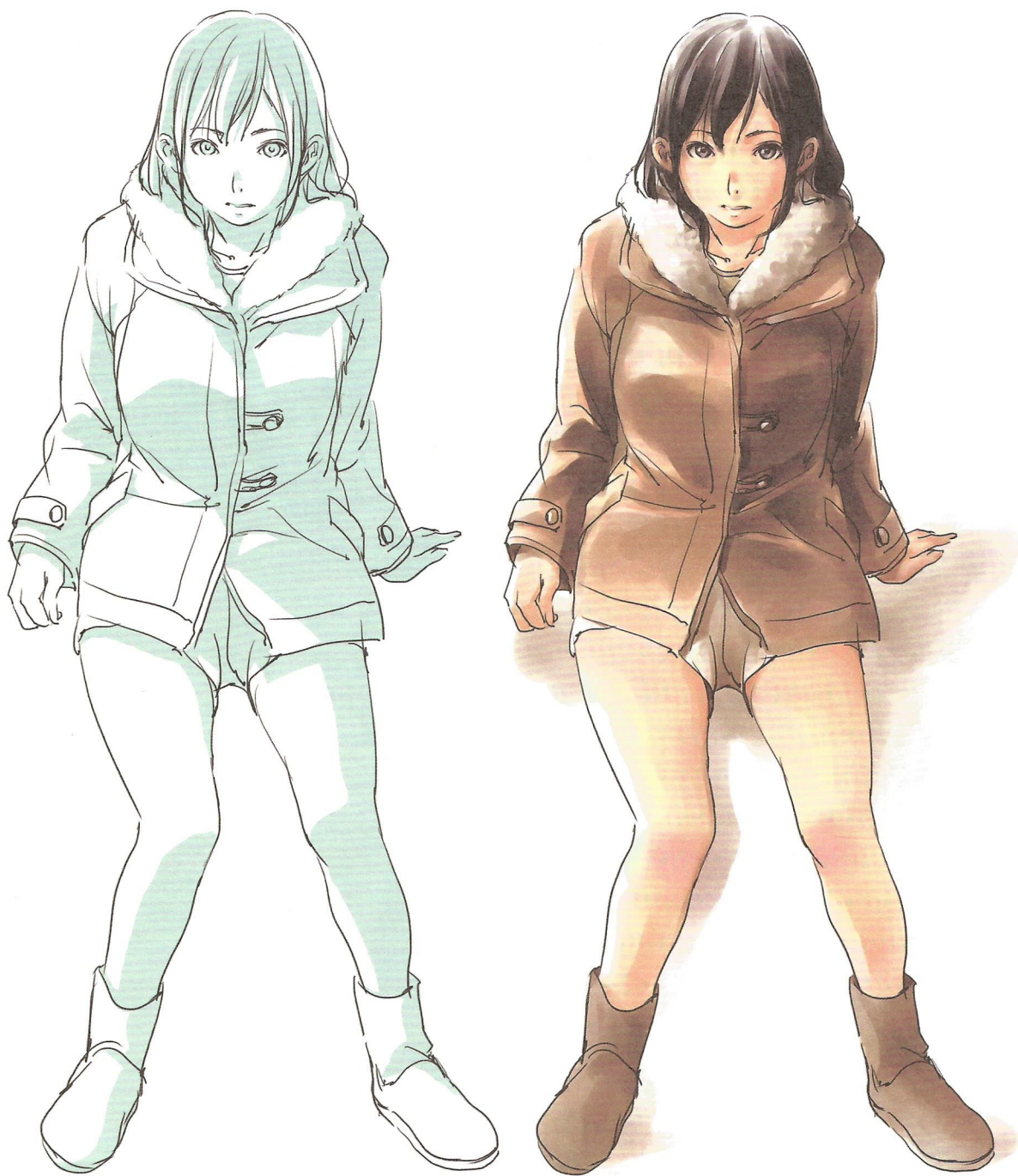
PART 1
07

把大衣畫得可愛的技巧

應用

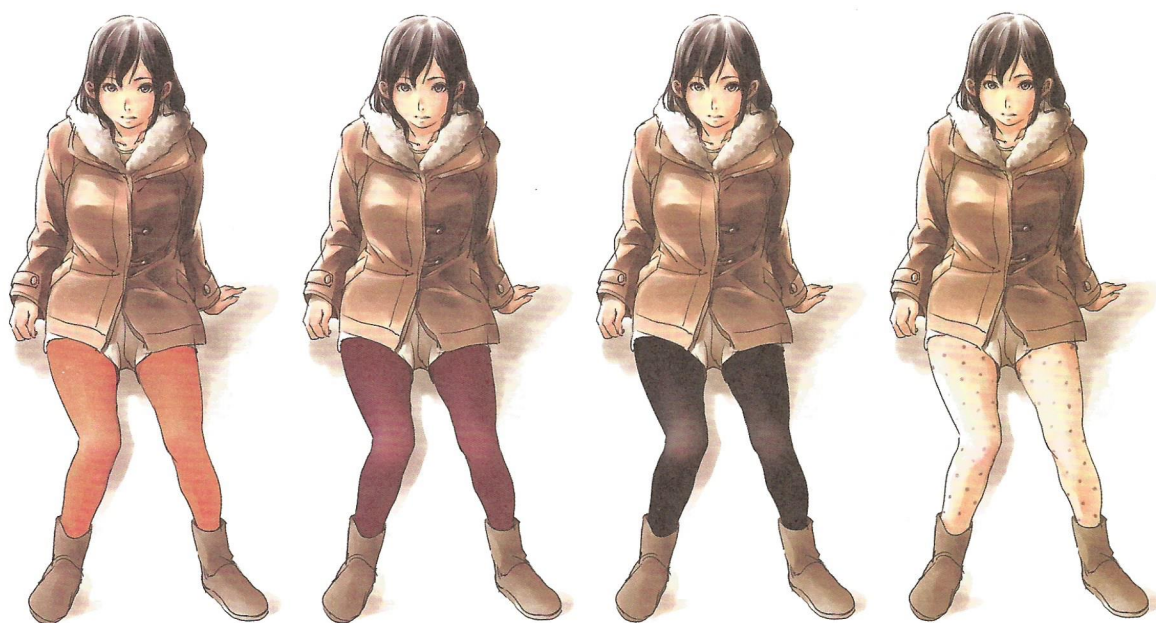
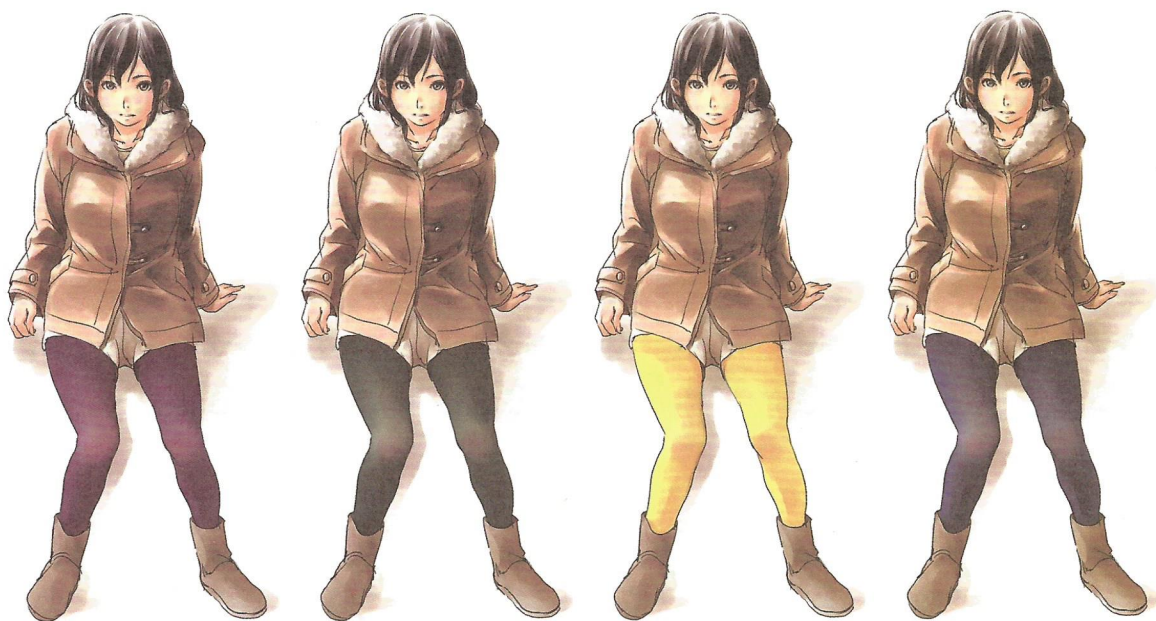
▶ 嘗試用彩色畫畫看

請留意外套的色調、氛圍等元素，然後塗上色彩。此外，外套所具有的獨特光澤也要注意。



彩色厚褲襪的變化

留意厚褲襪搭配外套時的色彩協調感等等，並且請找到你喜歡的顏色吧。



PART 1
07

把大衣畫得可愛的技巧

08 溫暖的披肩和開襟毛衣

披肩和開襟毛衣是能夠鮮明地呈現冬裝的代表性品項。請把布料獨特的皺褶形成方式、以及它的柔軟感，一一表現出來吧。

▶ 攤開披肩

披肩攤開時的長度，以及皺褶的形成方式，畫的時候請特別留意。

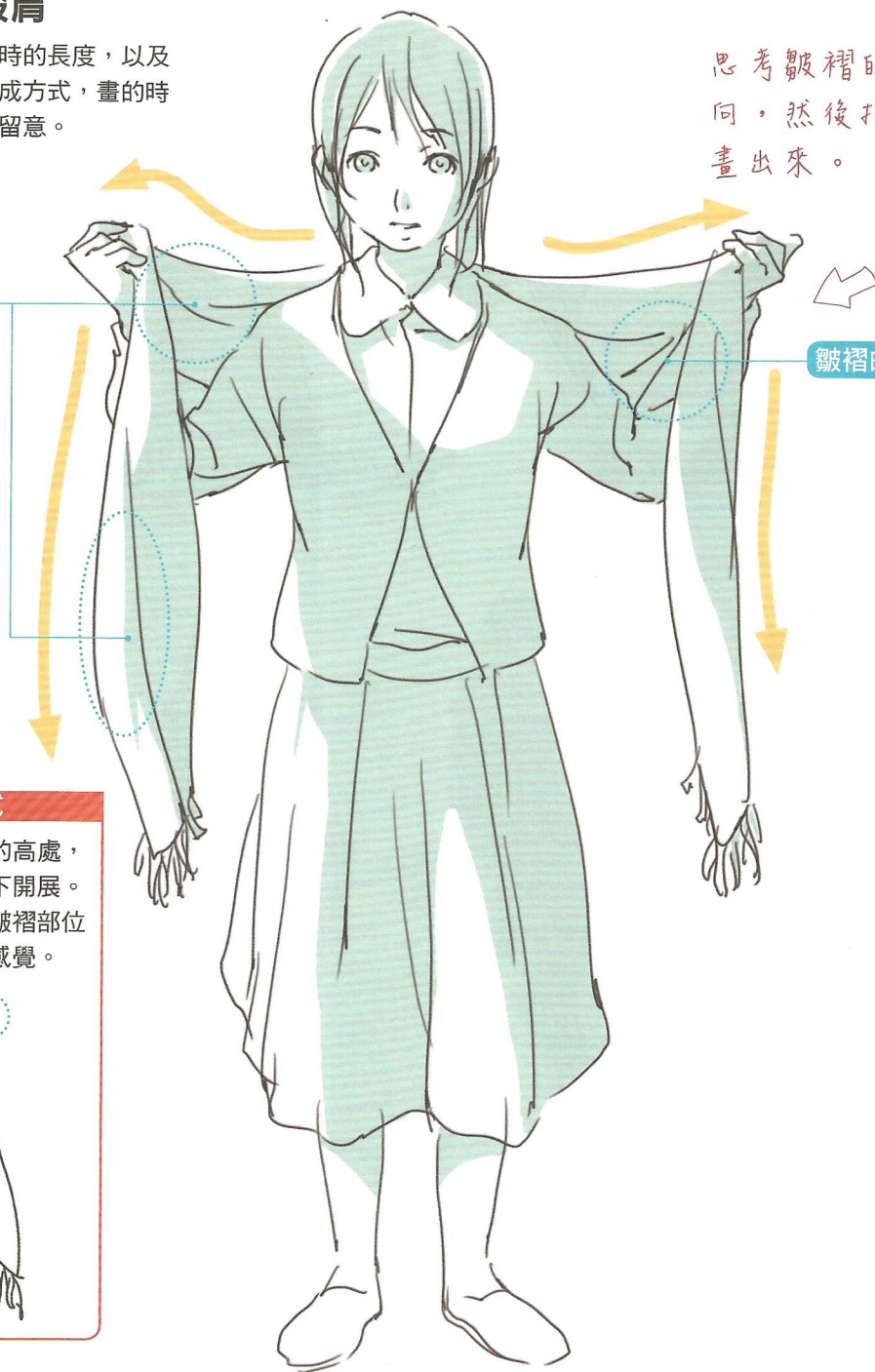
思考皺褶的走向，然後把它畫出來。

皺褶的走向

皺褶的走向

皺褶的形成方式

皺褶是由手抓住的高處，以扇形的方式往下開展。畫的時候請留意皺褶部位的布料鼓起來的感覺。



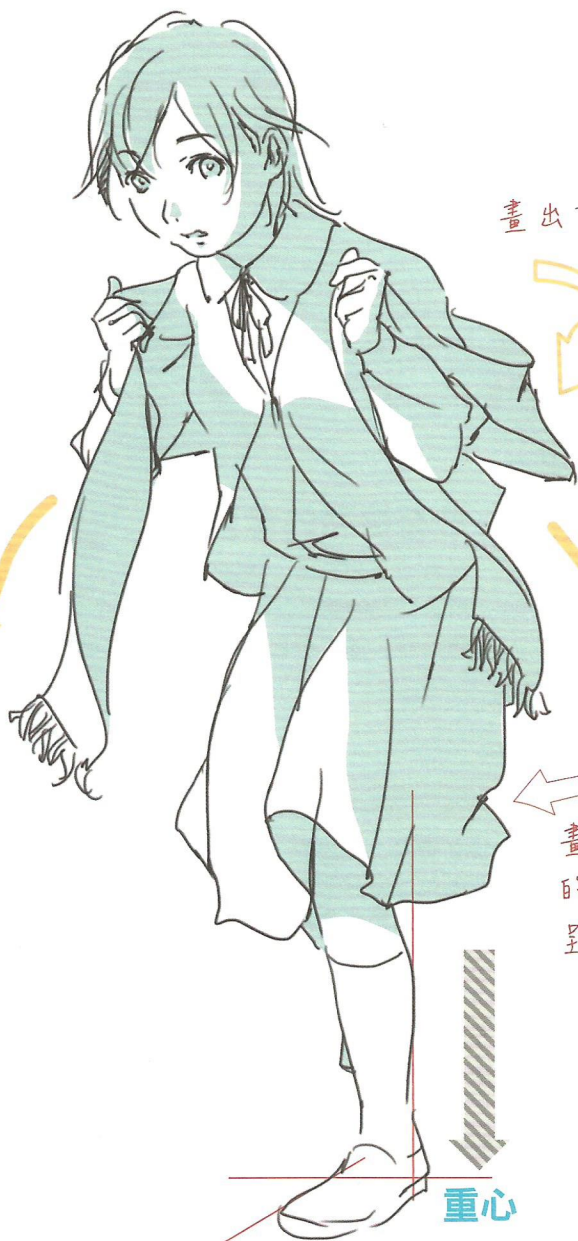
► 用手抓住披肩

請用披肩的皺褶表現柔美的動態。
同時也要留意女孩特有的柔美感覺。

用手抓住披肩時
所形成數道糾結
的皺褶，請把它
畫出來吧。



畫出動作來。



畫出裙子翹起來
的部位，便可以
呈現寫實感喔。



► 披著披肩跑步

請畫出跑步的時候，披肩因為
受風而輕柔地飄起來的狀態。
裙子的動態也要一併注意。

PART 1
08

溫暖的披肩和開襟毛衣

► 攤開披肩（俯視）

請留意俯視角度所看到的披肩走向、以及披肩的披法等，然後把它畫出來吧。

這是稍微仰視的角度。



像這樣的空隙很重要。

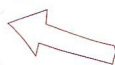


繪製這種仰視的角度時，小腿肚等部位是非常重要的元素，所以要特別留意。



思考皺褶的走向。

思考披肩的輕薄感及柔軟感！



請清楚地畫出披著披肩的狀態。

► 披著披肩的背影

繪製背面的時候，請留意披肩與身體間空隙的呈現方式等細微部分，並且把它畫出來。

披在肩膀上的披肩畫法

披在肩膀上的披肩，它的皺褶是由肩膀部位往背部形成。此外，背部中心位置的披肩垂得最低。



► 開襟毛衣與胸部的關係

請畫出胸部在開襟毛衣下的柔軟感及溫暖感，就像是感覺到體溫的樣子。彷彿能用溫暖包圍住寒冷冬意的女孩，請把她畫出來吧。

請用柔軟的方式呈現開襟毛衣。



也請用柔軟而帶有溫暖的感覺，將胸部呈現出來。

寬大的開襟毛衣可能比較可愛。



蓬蓬的、柔柔的～！

雙手環抱在胸下，藉此強調胸部。



PART 1

08

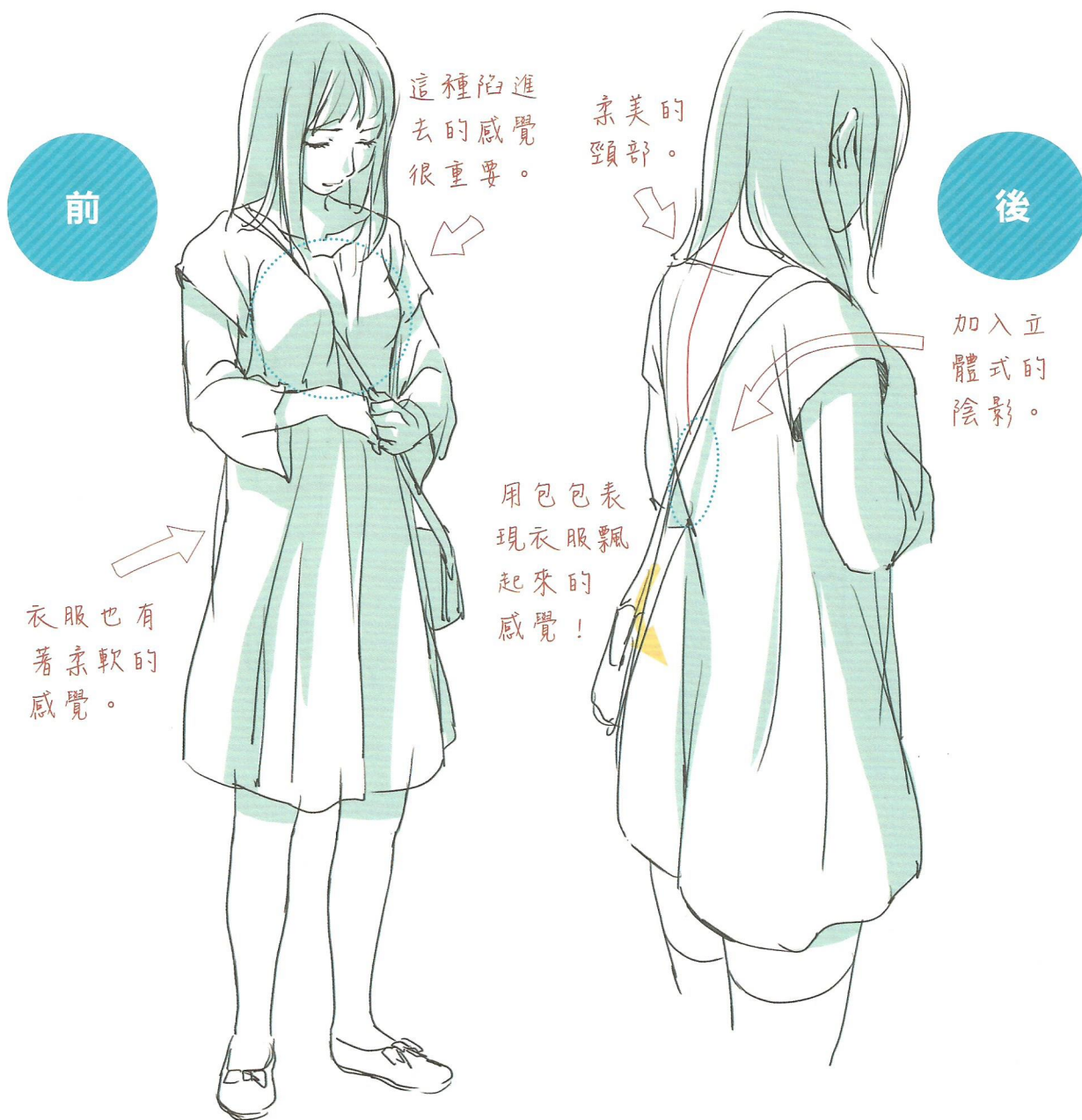
溫暖的披肩和開襟毛衣

09 柔美的女孩與衣服表現方式

想要呈現女孩柔美的感覺，請找到服貼身體的衣物及小物的表現方式，例如：衣服勒住肉的感覺、纏住身體的感覺等等。

揹上包包

包包的背帶陷入衣服裡的樣子，請透過皺褶把它表現出來吧。



► 開襟毛衣與胸部的關係

請畫出胸部在開襟毛衣下的柔軟感及溫暖感，就像是感覺到體溫的樣子。彷彿能用溫暖包圍住寒冷冬意的女孩，請把她畫出來吧。

請用柔軟的方式呈現開襟毛衣。

寬大的開襟毛衣可能比較可愛。

也請用柔軟而帶有溫暖的感覺，將胸部呈現出來。

蓬蓬的、柔柔的～！

雙手環抱在胸下，藉此強調胸部。

PART 1

08

溫暖的披肩和開襟毛衣

► 表現不同衣服的輕柔感

衣服與肌膚服貼度不同，所帶來的輕柔感也會不一樣，請把它表現出來吧。

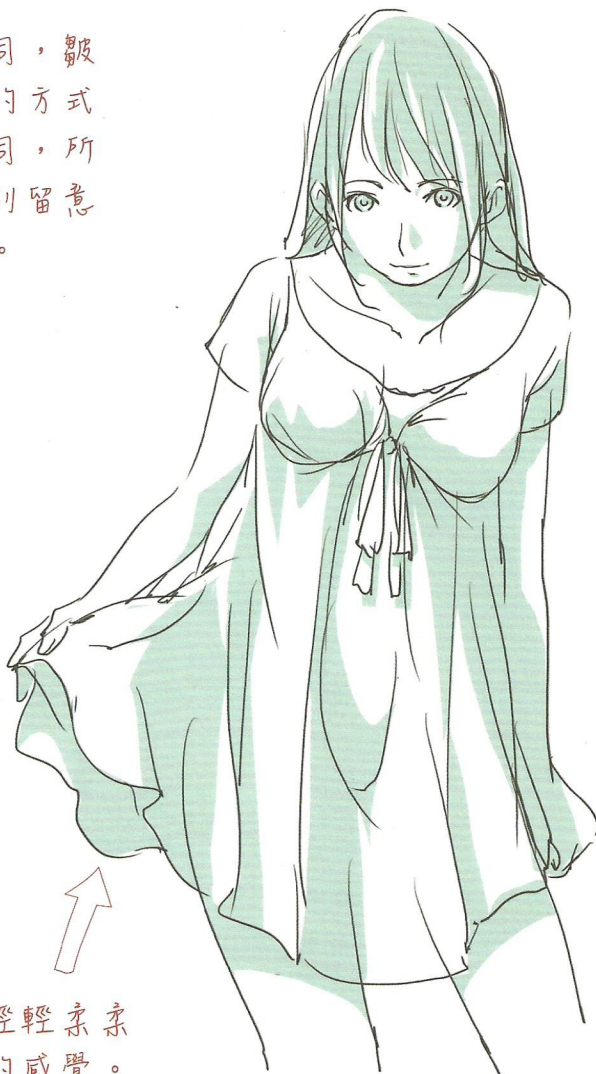
略有緊繃感的衣服



陰影的畫法是
採取直線式。

衣服不同，皺
褶形成的方式
也不相同，所
以要特別留意
這一點。

帶有輕柔感的衣服



輕輕柔柔的
感覺。

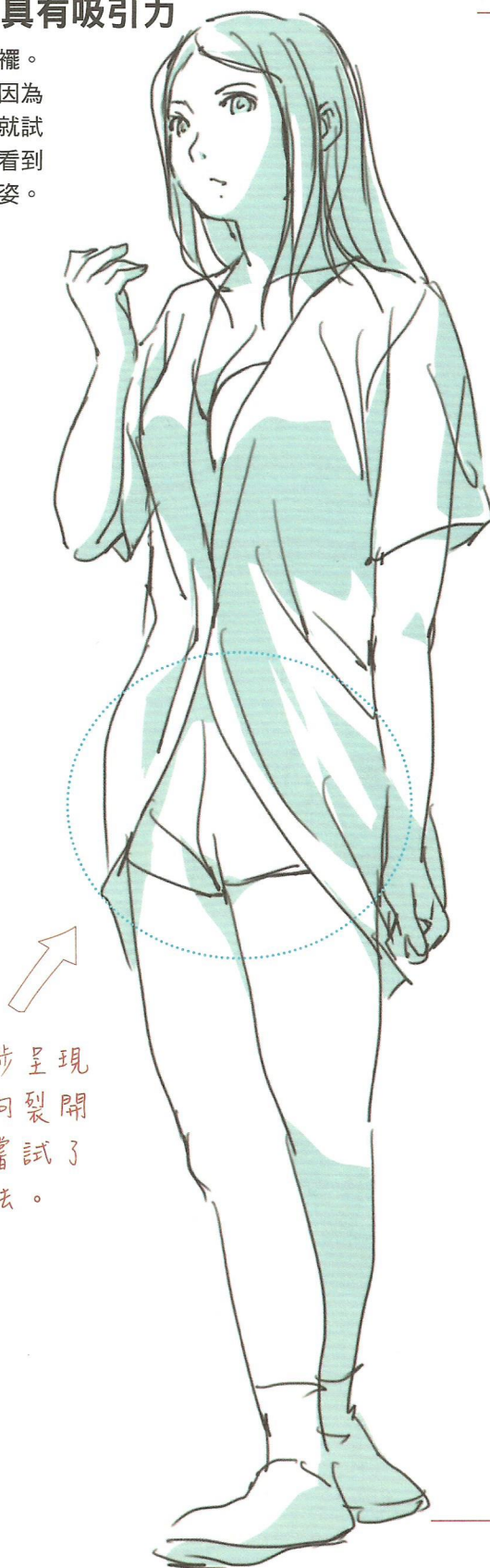
陰影的畫法是
採取曲線式。

PART 1
09

柔美的女孩與衣服
的表現方式

▶ 將令人在意的服裝畫得具有吸引力

在設計上，有一種衣服前面沒有下襬。所以一般可以被下襬遮住的部分就因為遮不住而讓人臉紅心跳了。接下來就試著畫畫看這種衣服吧。首先，為了看到整體的樣貌，所以先畫出全身的站姿。



思考衣服
的走向！

這次為了進一步呈現
前面往兩個方向裂開
的感覺，所以嘗試了
稍微寫實的畫法。

► 用俯視角度畫出令人在意的服裝

使用俯視角度的時候，請思考胸部的豐隆感，以及沒有下襠部位的呈現方式，然後把它畫出來吧。

俯角

胸部的表現很重要。



請思考衣服的走向。

將胸部的豐隆感呈現出來吧。



像這樣畫出胯下的部分，我認為也是呈現這種服裝的方式之一。

呈現漂亮的腿部也很重要。

PART 1
09

柔美的女孩與衣服表現方式

仰角

► 用仰視角度畫出令人在意的服裝

這種感覺就像是由透明的地板往上看著一屁股坐在地上的角色。只要改變角度來畫，或許就可以發現衣服的呈現技巧（魅力的塑造方式）。

先思考這類部位再畫，感覺很有意思喔。



這裡也要思考衣服的走向！

10 思考自然的可愛感

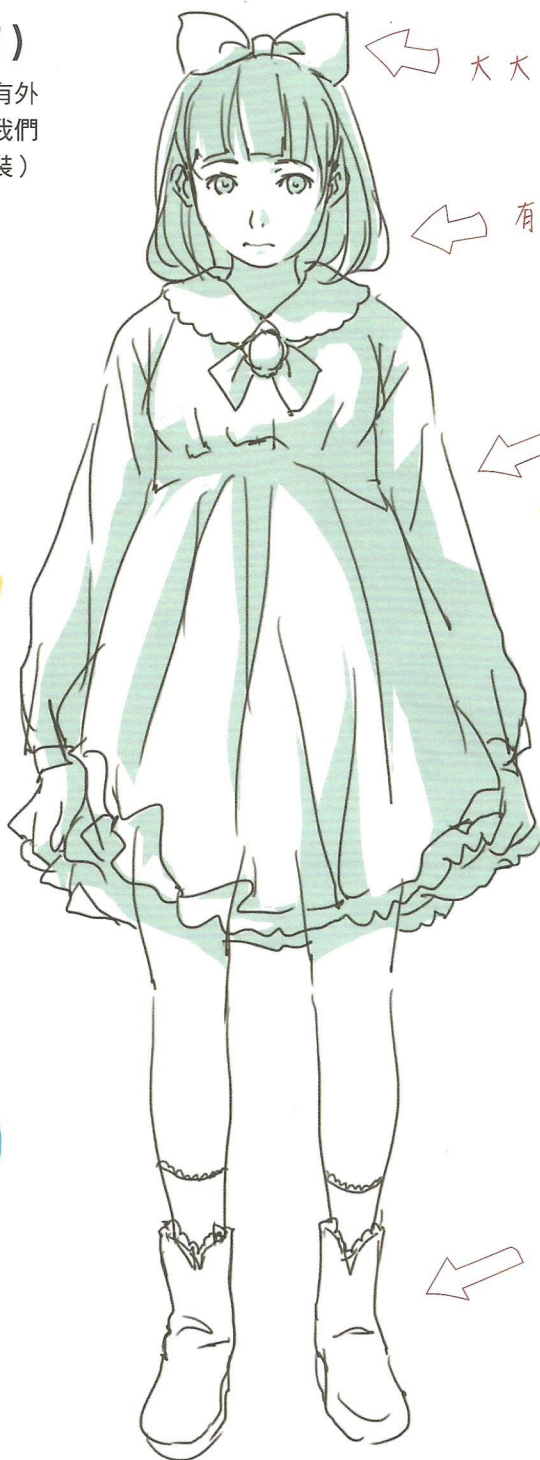
雖然統稱為「可愛」，但是可愛又分成外表呈現的可愛，以及由內散發出來的可愛等各種不同的類型。請仔細地思考，「可愛」究竟是什麼呢？

► 思考服裝（正面）

雖然我認為可愛不是只有外表所呈現的而已，但是我們一開始就先從外表（服裝）來想想看吧。

上半身蓬蓬的、柔柔的，下半身的雙腿又細又直。

前



大大的蝴蝶結。

有弧度的髮型。

輕輕柔柔的一件式洋裝。

把衣服的皺褶明確畫出來，呈現柔軟的感覺。

我想腳部應該也可以搭配靴子吧。

思考服裝（側面、背面）

忸忸怩怩而不自覺地抓住裙襬，把裙襬往上拉等等，請畫出這一類藉由裙子而呈現的獨特可愛感吧。此外，用手壓住裙子之類的細微動作，也請嘗試加入畫作中。

從側面來，上半身一樣蓬蓬的、柔柔的，下半身同樣又細又長！

請畫出柔美的線條。

動作柔美！

這種若隱若現的感覺很重要。

側

稍微內八的姿勢也很重要。

肉肉的腿部，很可愛吧。

請畫出可愛的小腿肚。

後

PART 1
10

思考自然的可愛感

思考表情與姿勢

請把表情與姿勢也畫成可愛的模樣吧。請留意，不要畫成刻意擠出來的笑容，而是要畫出自然的笑容、動作與姿勢等等。

利用手伸往前面之類的方式，塑造帶有遠近距離的可愛感。

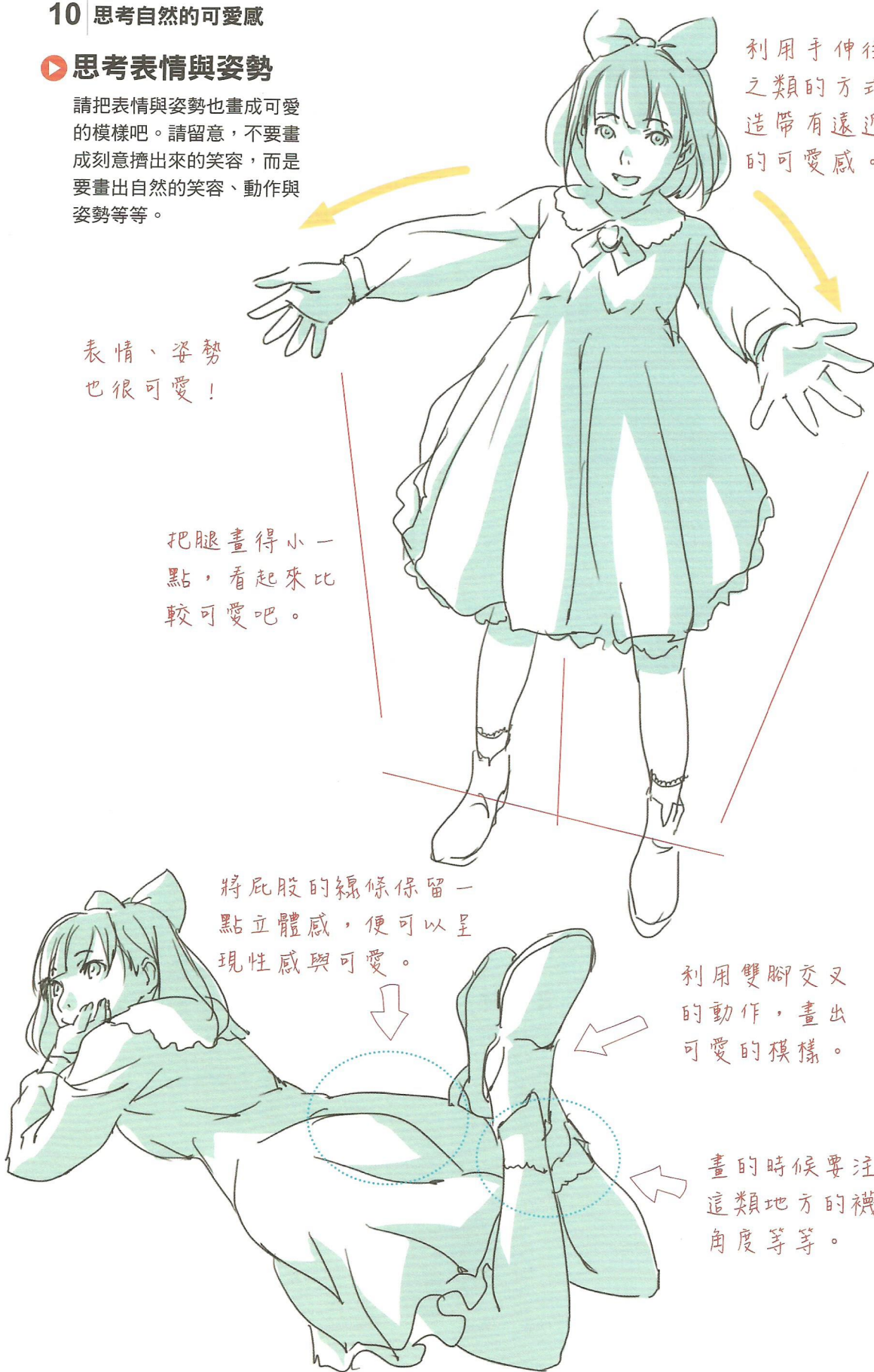
表情、姿勢也很可愛！

把腿畫得小一點，看起來比較可愛吧。

將屁股的線條保留一點立體感，便可以呈現性感與可愛。

利用雙腳交叉的動作，畫出可愛的模樣。

畫的時候要注意這類地方的襪子角度等等。



► 利用布娃娃來表現可愛感

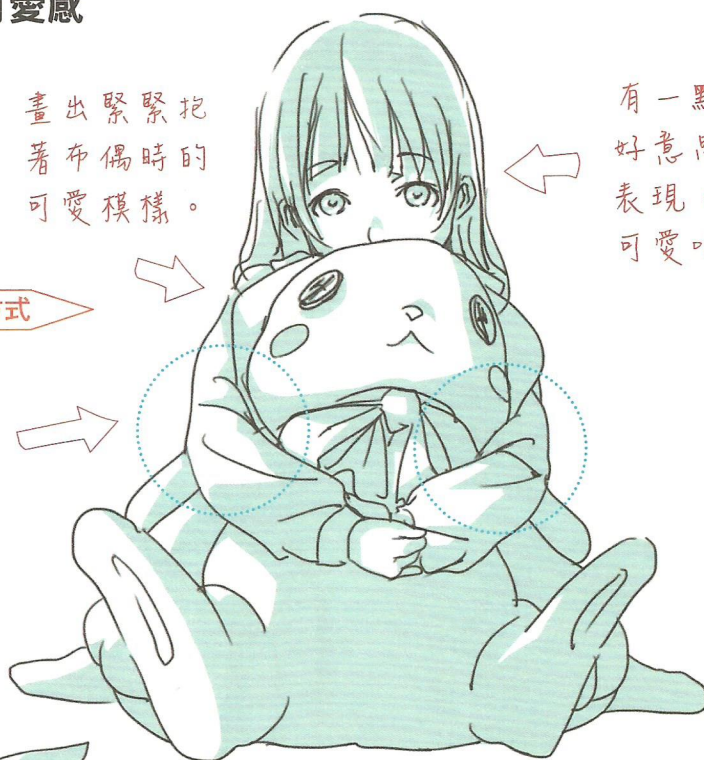
請思考不同大小的布偶所呈現的不同可愛感。另外，角度等方面也請一併思考，然後畫出可愛的模樣吧。

畫出緊緊抱著布偶時的可愛模樣。

有一點不好意思的表現，很可愛吧。

利用大布偶表現可愛感的方式

把手臂的關節部分畫成柔美的樣子，可以說是讓整體形象顯得可愛的關鍵重點。



放在頭頂上試試看。



整個屁股坐在地上是可愛的重點。

利用小布偶表現可愛感的方式

採取俯視角度，由上往下看著女孩，我認為很可愛。

PART 1
10

思考自然的可愛感

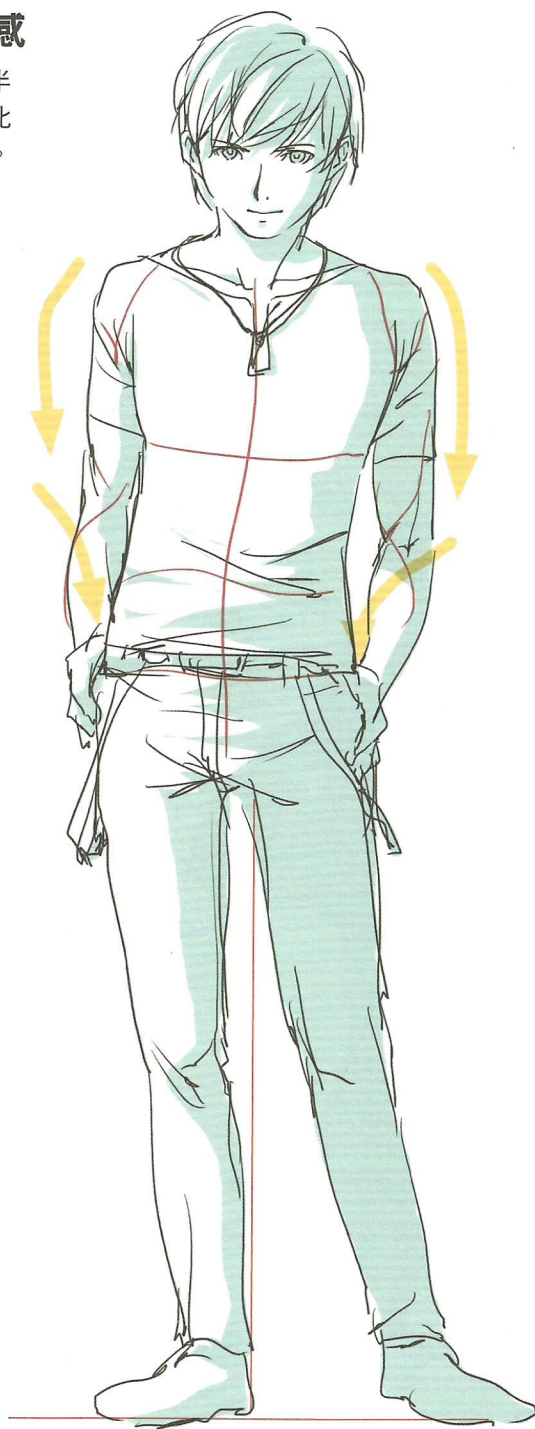
11 男性的畫法

男性有很多獨特的重點。請畫出具有魅力而又帥氣的男性吧。此外，協調感的掌握方式等等，畫的時候也請一併注意。

▶ 男性的體型與協調感

請將上半身畫得大一些，下半身畫得小一點。我覺得腿短比較具有穩定感，而且又帥氣。

思考身體的自然走向，並且把它畫出來。身體的軸線不是採取筆直一道線，而是畫成稍微有點錯開的樣子，我認為會比較自然。



► 粗壯的手臂與厚實的胸膛

以男性而言，粗壯的手臂和厚實的胸膛還是比較有魅力吧。請意識到身體是倒三角形的形狀，並且把它畫出來。

留意肌肉的形狀與走向，並且畫出來。但是，我認為倒沒有必要畫得很細。



注意這樣的動作。



畫出拉扯衣服的動作。

► 男子氣概的動作與姿勢

請畫出力道強而且又帥氣的動作與姿勢！以下面的範例來說，主要是將上半身壓低，並且把手臂和胸部畫得粗壯結實。左邊的範例是穿上外套的時候。請思考穿衣服時的動作，在一連串的舉動中，找出你認為最帥氣的動作，然後把它畫出來。

繪製男角色時，畫出值得倚靠的角色是重點所在。因此利用穩定的構圖，塑造安心感吧。



重心

PART 1

11

男性的畫法

自戀的男人

請畫出自戀而又中性化的美男子的美感。

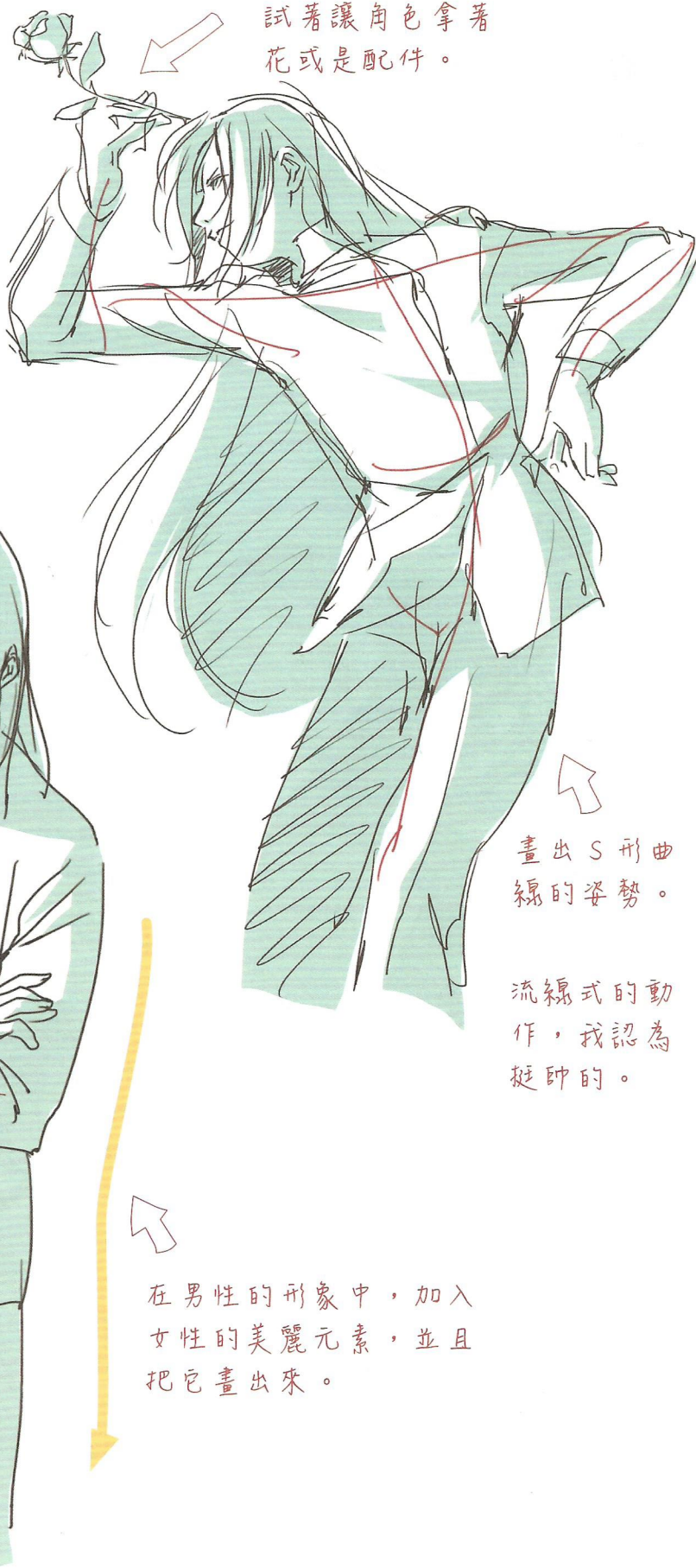
請畫成性感的美男子吧。

試著讓角色拿著花或是配件。

畫出S形曲線的姿勢。

流線式的動作，我認為挺帥的。

在男性的形象中，加入女性的美麗元素，並且把它畫出來。



► 男性化的角度

這是繪製男角色時經常可見的仰視角度，請思考它的特徵與畫法吧。

雖然是常見的仰視角度，不過這是比較男性化、而且具有穩定感的三角形構圖。

仰視角度依角度的不同，有的部位就被遮住而看不見了，所以畫的時候要特別留意。

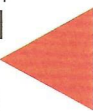
請明確地畫出腳底部位。



PART 1

11

男性的畫法



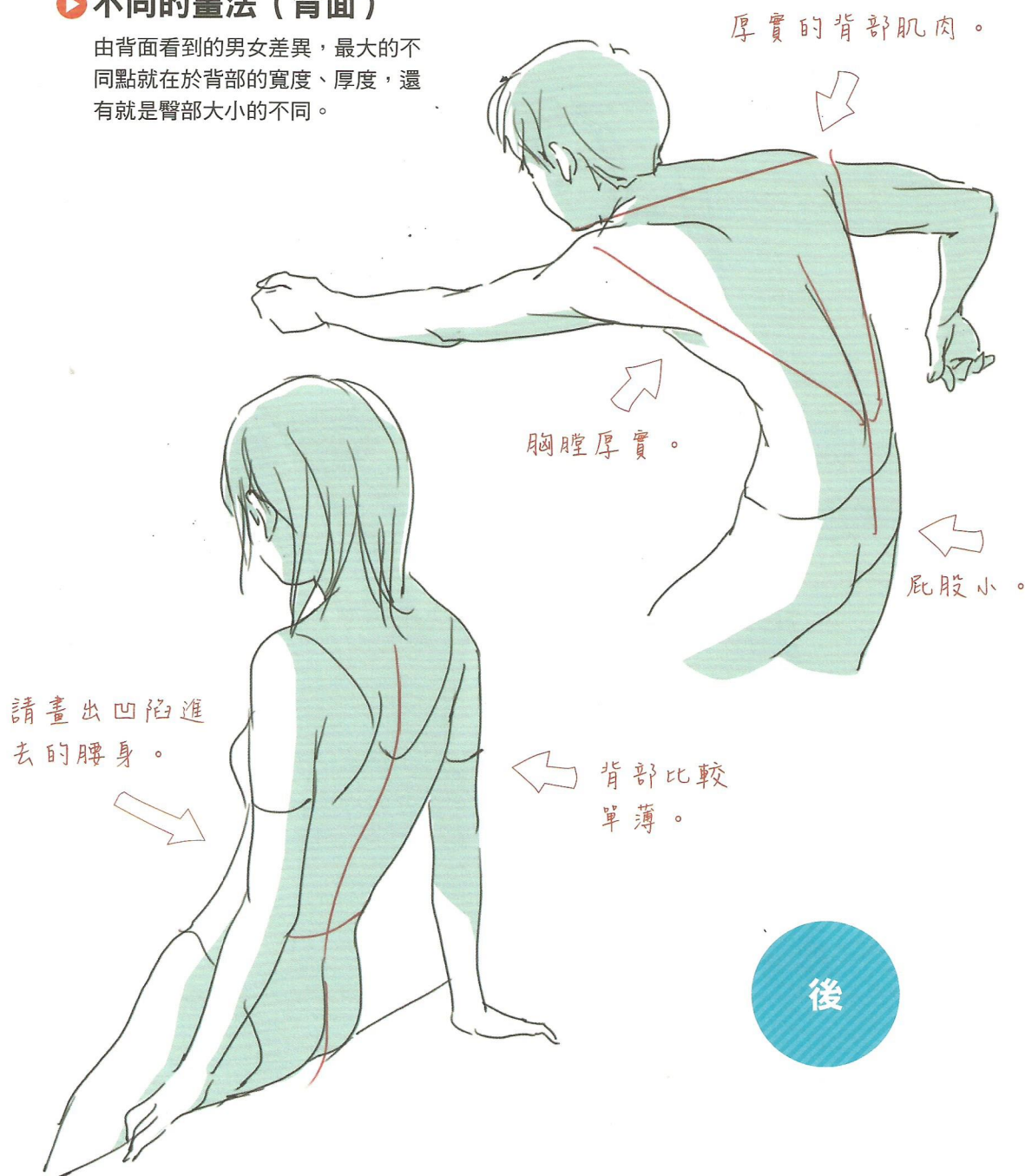
平視角度

12 區分男女的畫法

以下嘗試整理了繪製男女角色時的不同重點與訣竅。請了解骨格呈現出來的差異點，並且把它畫出來。

不同的畫法（背面）

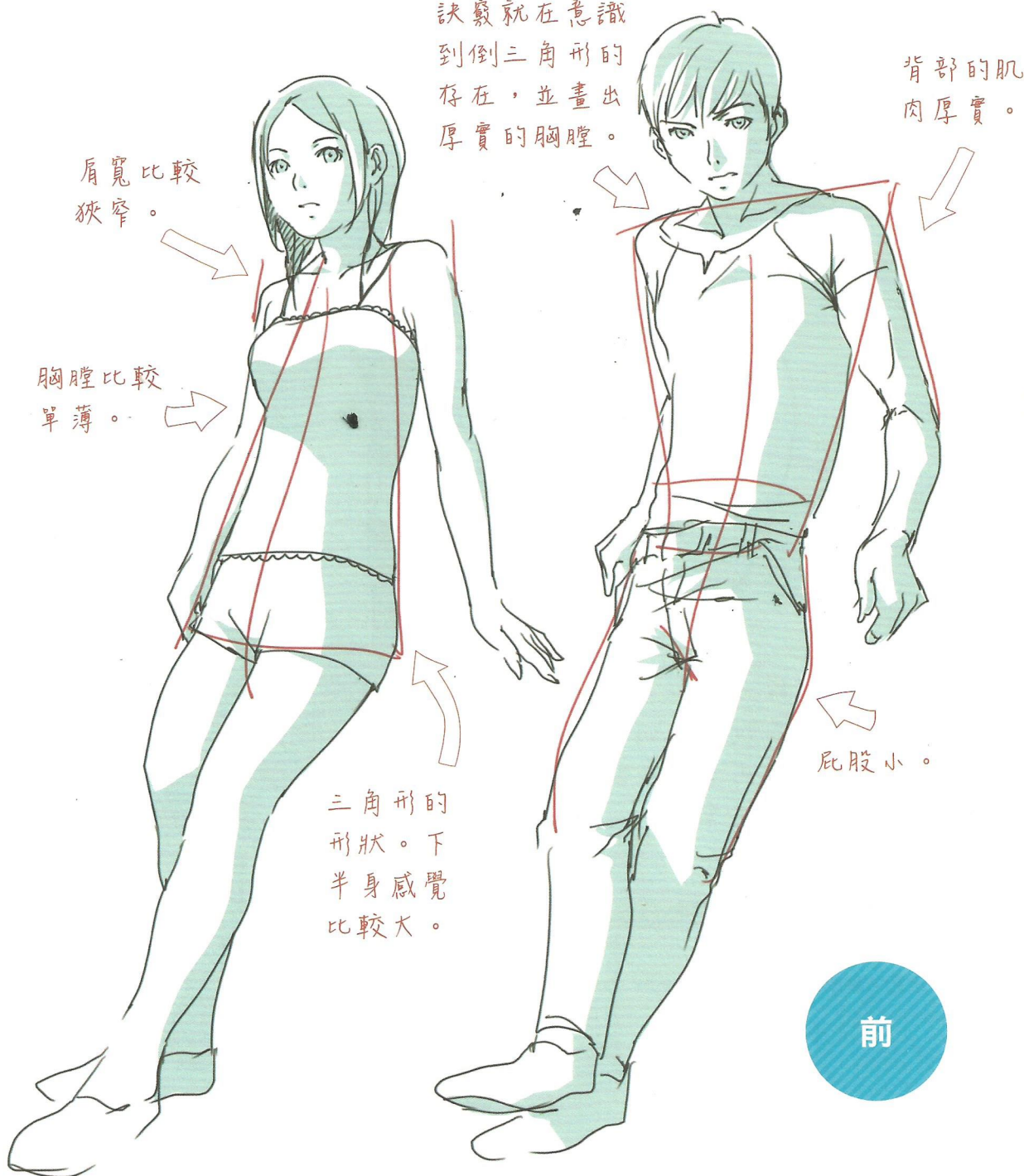
由背面看到的男女差異，最大的不同點就在於背部的寬度、厚度，還有就是臀部大小的不同。



► 不同的畫法（正面）

即使由前面看，可以說和背面一樣。
請留意三角形與倒三角形的形狀。

男角色的繪圖
訣竅就在意識
到倒三角形的
存在，並畫出
厚實的胸膛。



PART 1
12

區分男女的畫法

13 變身戰士、女戰士的方法

繪製變裝的角色時，最希望各位注意的是——「畫出三次元的角色，而不是二次元的角色」。因為繪成「寫實的角色」，可以說是繪製具有真實感之變裝角色的關鍵重點。

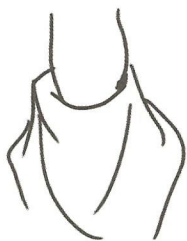
▶ 戰鬥服的換裝場景

穿脫戰鬥服的場景，正是同時有二次元與三次元之際。這時候請畫出三次元的角色吧。



皺褶的畫法

戰鬥服緊貼在皮膚的部分，請把它畫成這種感覺的皺褶。



► 變身女戰士

我嘗試畫了正在變身為女戰士的女孩。我一邊重視現實的寫實感，一邊畫出平常看不到的真實女孩。

用聚酯纖維、棉等現實生活的布料來思考！

啊！好痛！頭髮打結了。

動畫角色所穿的戰士服，化為真實之後會是什麼感覺呢？請先思考之後再動手繪製吧。

皺褶形成方式採取偏向寫實的畫法。

PART 1

13

變身戰士、女戰士的方法

不好意思！可以幫我拉拉鏈上嗎？

是尼龍製的戰士服。請畫出帶有光澤的感覺、以及受到拉扯的皺褶。

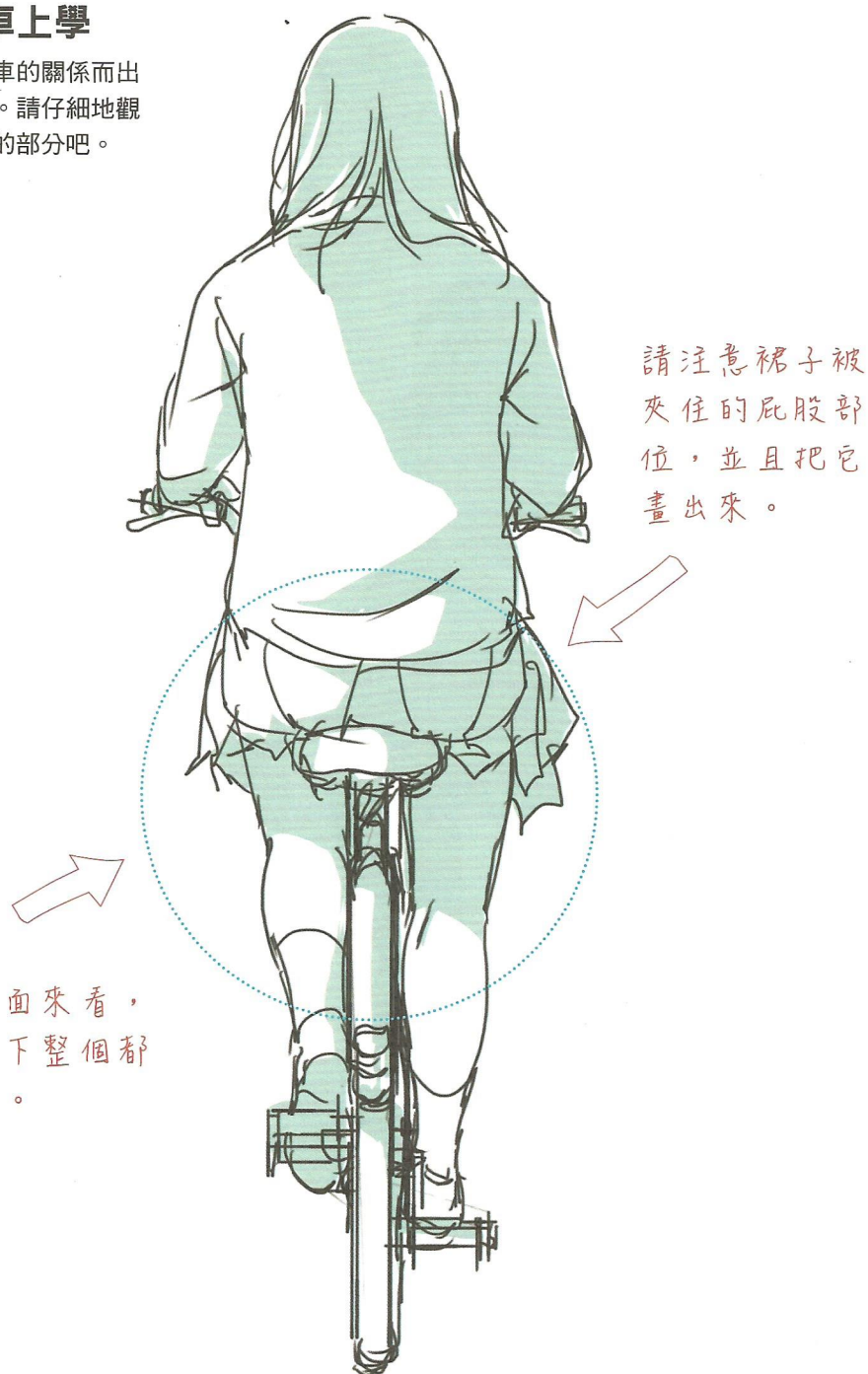
像是厚襪襪的材質。

畫出早晨時刻讓人臉紅心跳的場景

以下介紹的是早晨上班、上學途中所看見讓人臉紅心跳的場景。稍微改變一下視線，便可以看到各種不同的景象喔。

► 騎自行車上學

因為騎自行車的關係而出現的小走光。請仔細地觀察所有細微的部分吧。



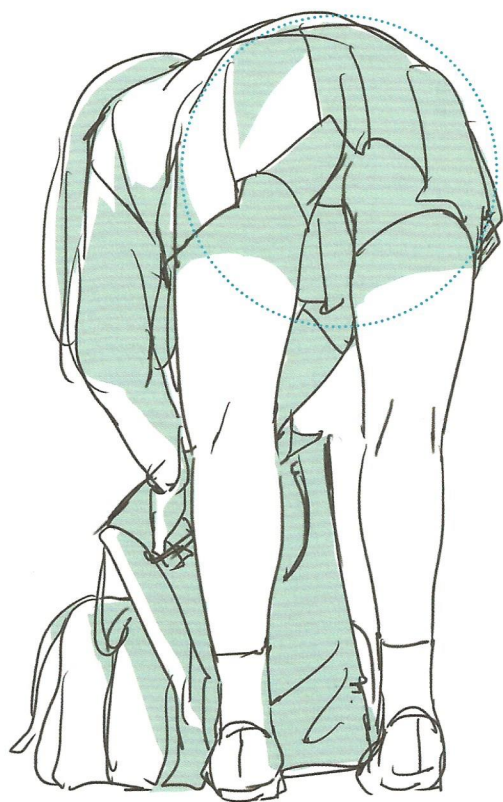
► 走路上學

因為揹包包的關係而出現的小走光。這是視線高度不同所帶來的景象。請畫出各種不同的小走光吧。

這一樣是早上常見的場景。
請試著畫出裙子被包包往上拉的時候吧。

畫出由一點被往上拉扯的裙子。

試著畫出漂亮的
臀部線條吧。



思考裙子被往上拉
成三角形的樣子！

早上正在翻包包的時候！從後面來看，哇～整個都看到了。

PART 1

14

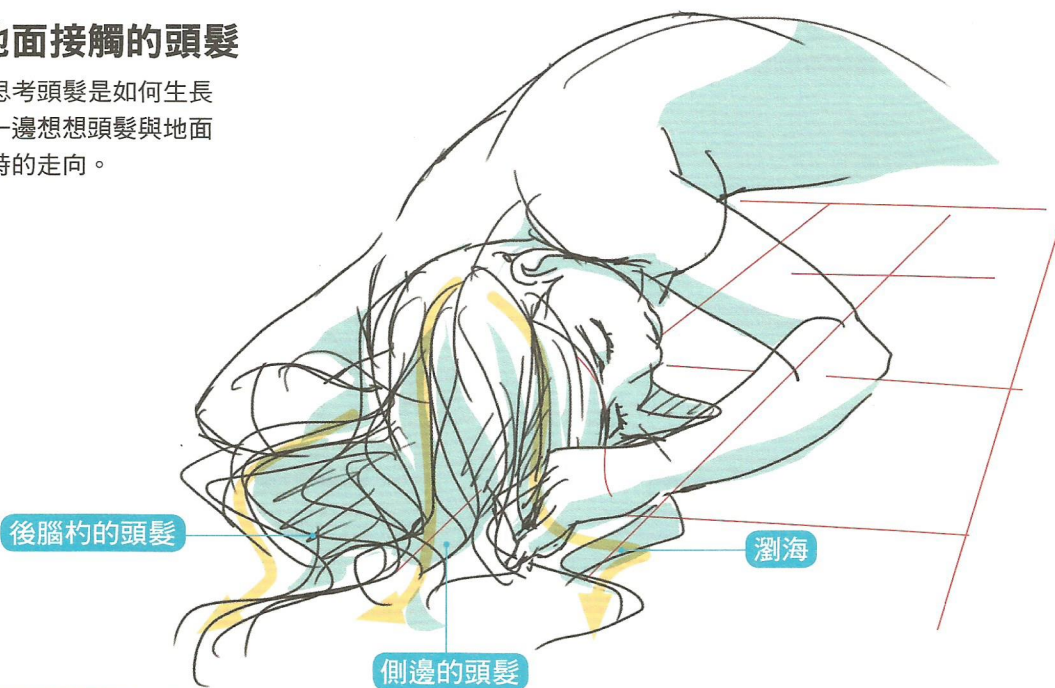
畫出早晨時刻讓人臉紅心跳的場景

15 畫出躺下時的自然秀髮

第一步請先思考頭髮的生長方式吧。接著再來想想看，頭髮的髮流，側躺時與地面的接觸面，還有因為與地面接觸而使頭髮彎曲的狀態等等。最後再努力地畫畫看。

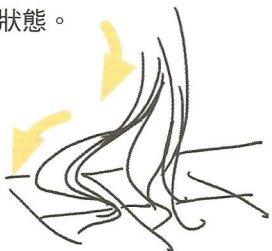
▶ 與地面接觸的頭髮

一邊思考頭髮是如何生長的，一邊想想頭髮與地面接觸時的走向。

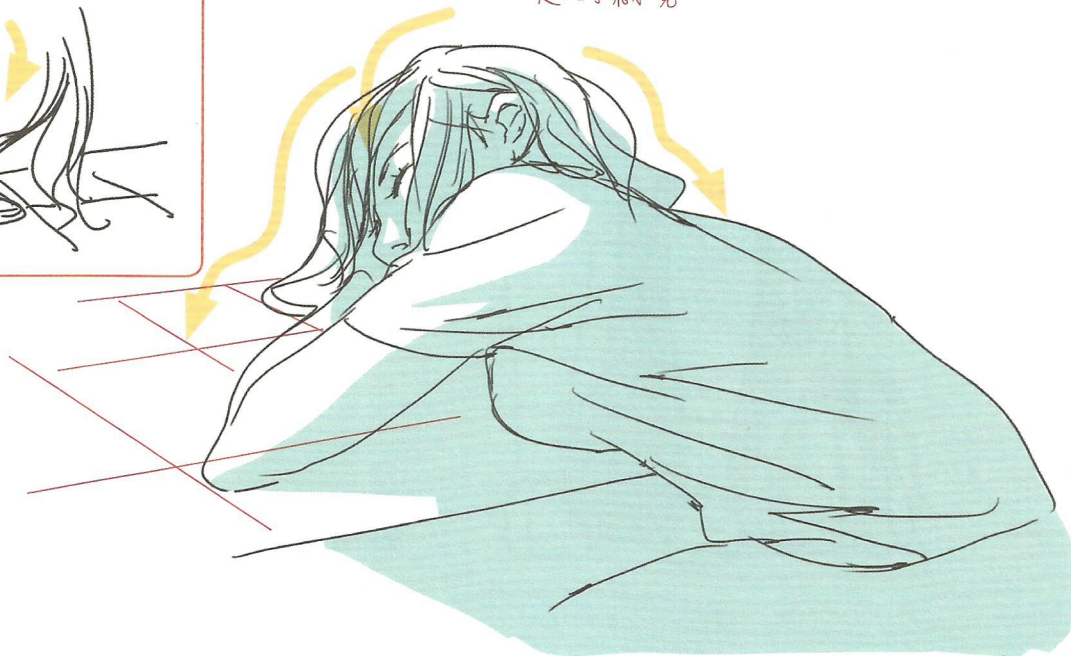


接觸地面的頭髮走向

就像這樣，由上往下走，與地面接觸的部位是彎曲狀態。



由頭頂往下走
走的感覺。

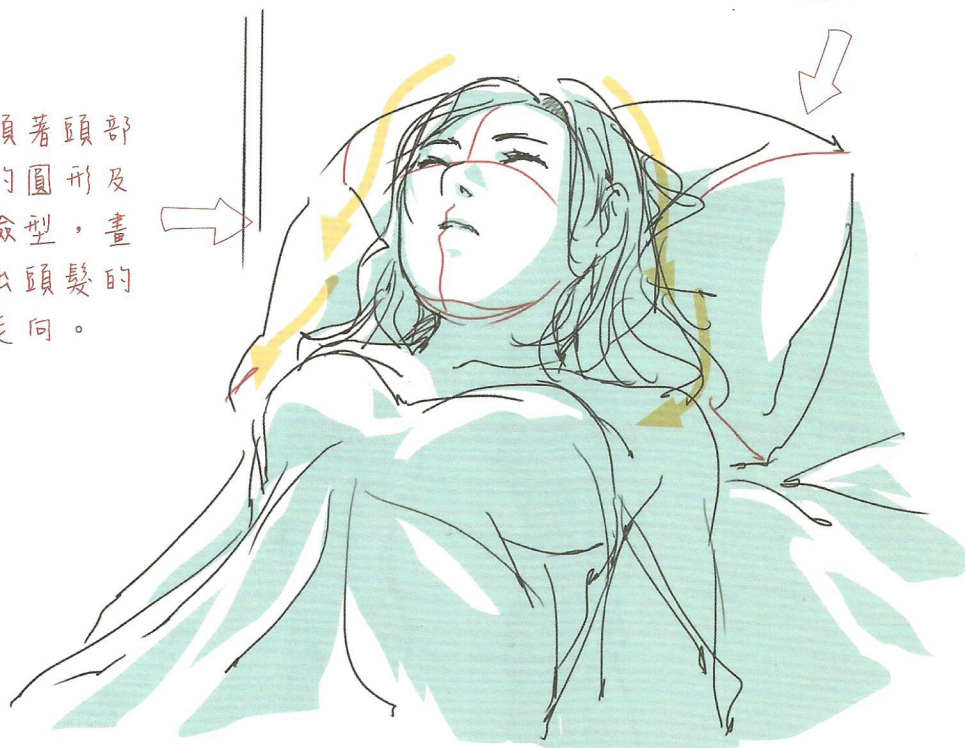


► 與靠墊接觸的頭髮

因為重力的關係而往下垂的頭髮，以及因為與靠墊接觸而彎曲的髮尾，畫的時候請留意這一類的表現吧。

思考靠墊
的鼓起與
凹陷。

順著頭部
的圓形及
臉型，畫
出頭髮的
走向。



PART 1

15

畫出躺下時的自然秀髮

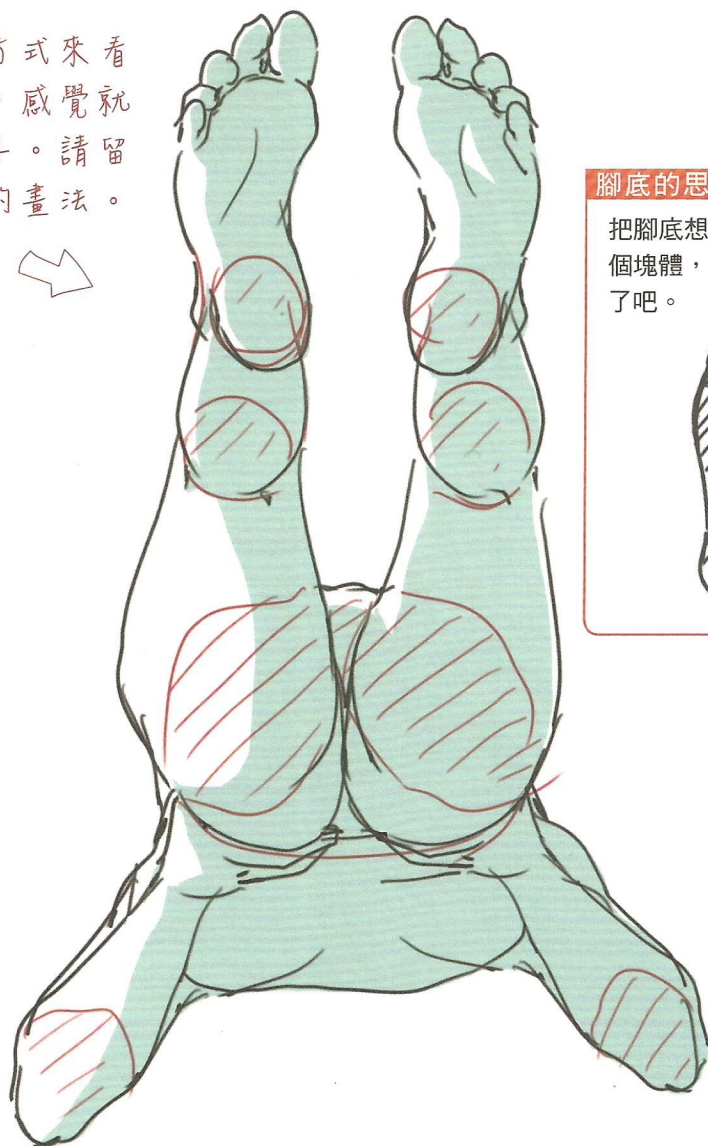
讓腳底顯現魅力的方式

腳底不但有吸引力，而且又性感吧。接下來就開始著手繪製有著如此特徵的腳底。請留意腳底的形狀和特徵，並且把它畫出來。

▶ 腳底的畫法

請仔細地觀察腳底長成什麼樣子，然後把它畫出來吧。

以透視的方式來看腳底的話，感覺就像這個樣子。請留意立體式的畫法。



腳底的思考方式

把腳底想像成這樣的三個塊體，應該就很容易懂了吧。



► 讓腳底顯現魅力

呈現的方式不同，腳底也將變得更有魅力。
請先仔仔細細地觀察一下自己的腳底吧。

試著把觀察自己腳底的時候畫出來，
感覺也挺有趣的。

請畫出柔美的
腳底。

請注意身
體的整體
走向。

畫的時候
要注意協
調感。

由背面來看也看
得到腳底。請把
它畫出來吧。

稍微伸出
的腳底。

被屁股壓扁
的腳底。

屁股的表現也要注意。

PART 1
16

讓腳底顯現魅力的方式

17 利用半裸的身型思考美麗的線條

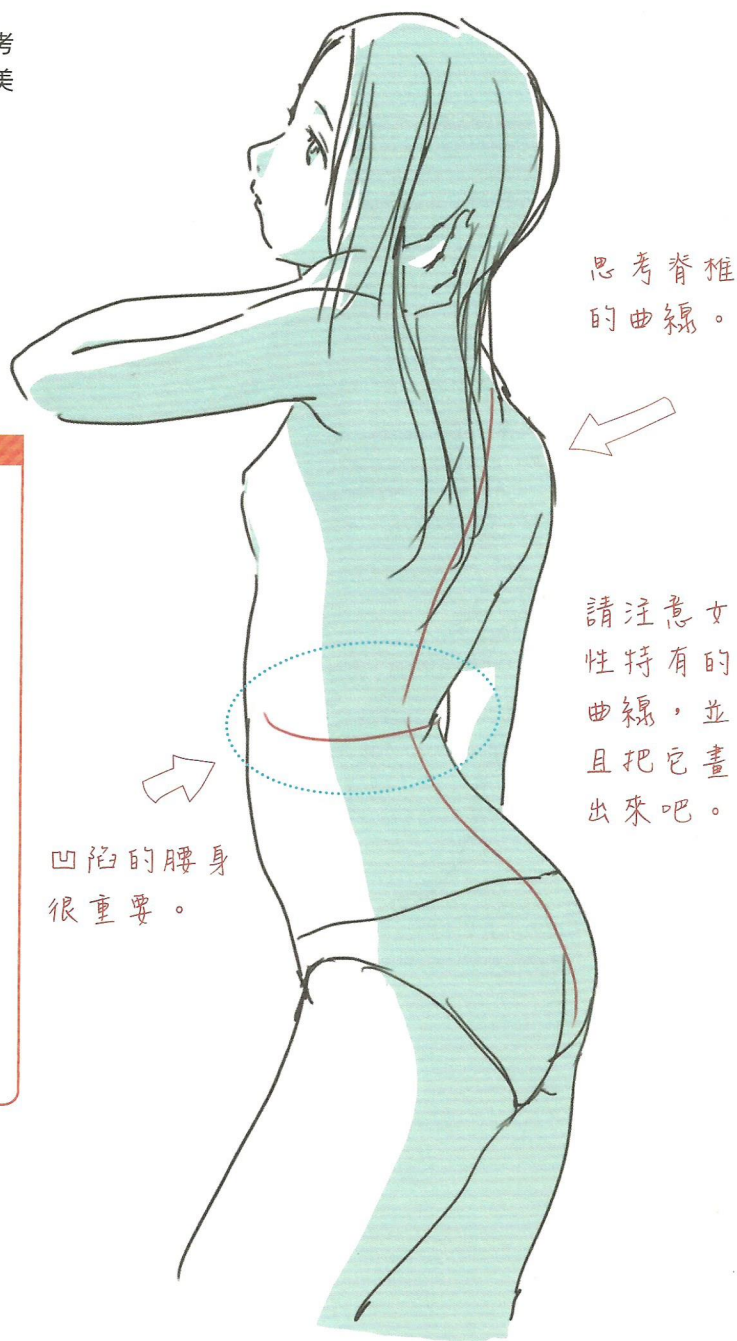
在穿著衣服的狀態下，身體的美麗線條就不容易了解了，接著我們就來思考這美麗的身體線條。畫的時候要留意柔美的身體走向，這一點很重要。

思考脊椎的曲線

這是支撐身體的脊椎。思考脊椎的曲線，便可以看出美麗的身體走向。

脊椎曲線的畫法

請利用柔美的S形來掌握骨架線吧。



► 畫出全身的線條

請意識到重心的存在，並且畫出女性美麗的身體走向。

思考腿部、腰部的形狀。

思考由肩膀到背部的柔美感。

把屁股畫出緊實而有彈性的感覺。

用腰部支撐上半身。

思考腿部的形狀。

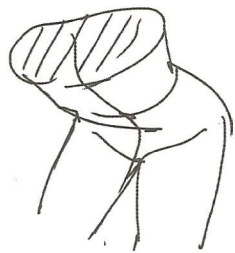
用雙腳掌握重心，呈現穩定的站姿。

請用這種感覺來思考身體的厚度。

身體形狀的掌握方式。

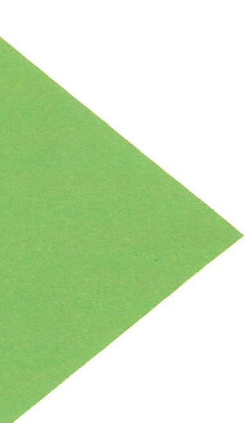
思考身體的形狀

讓角色稍微轉動上半身，呈現柔美的感覺。



PART 1
17

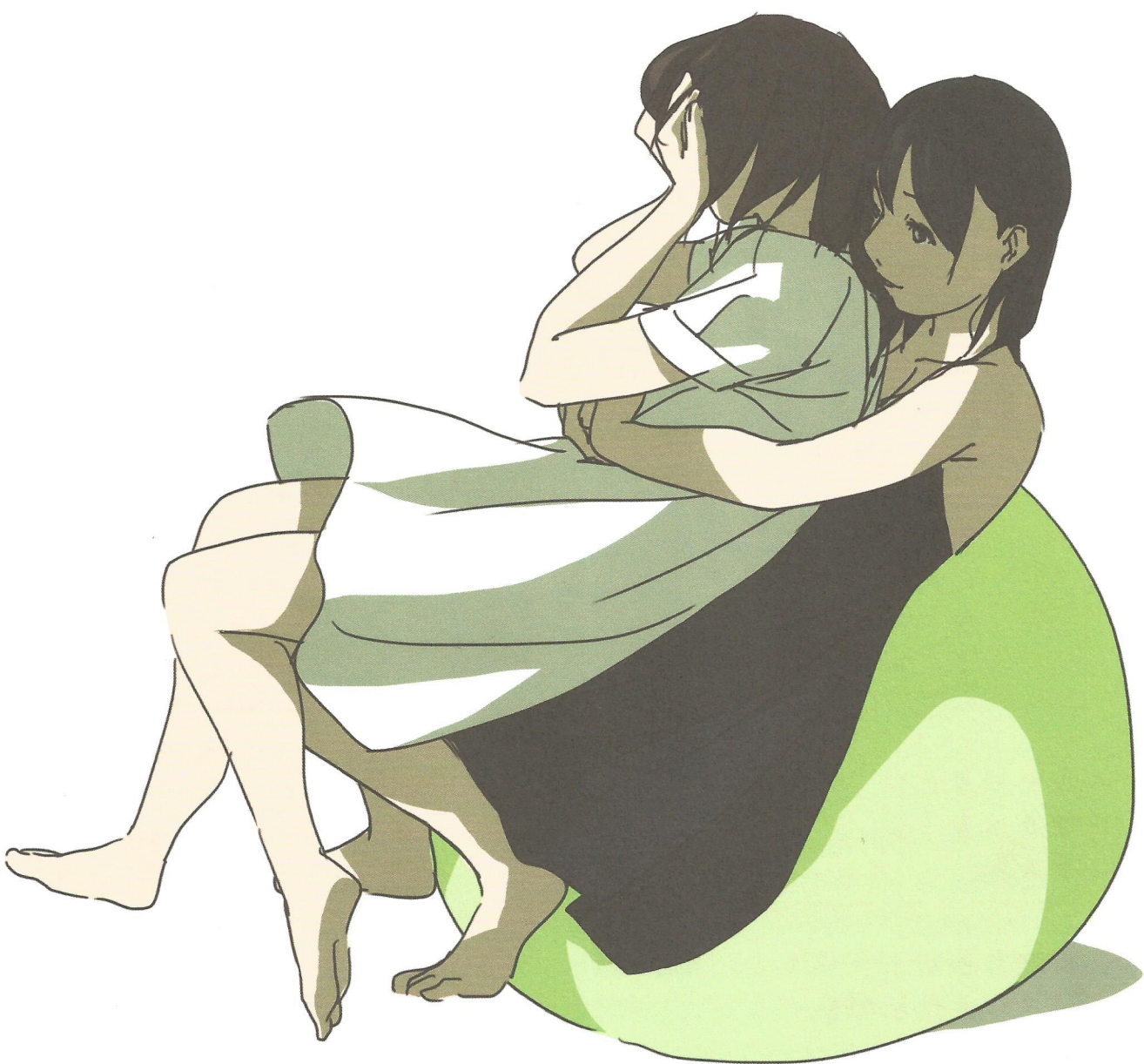
利用半裸的身型思考美麗的線條



PART 2

**意識到空間與動作
存在感的繪圖技巧**





01 表現空間感

空間是經由該場景之世界觀、空氣感，以及存在於該空間的人物所成立。接下來就嘗試整理出表現空間所需之人物距離，以及畫出空氣感的重點。

▶ 畫在同一個透視空間

為了讓角色存在於相同的空間，所以將兩個人畫在同一個透視框裡。此外，為了能更容易傳達出空間的廣濶感，所以這次使用了略帶仰視的角度。



思考兩個角色的距離等因素，然後畫出來。

讓兩個角色的下方保有空間，以呈現空間感。

平視角度

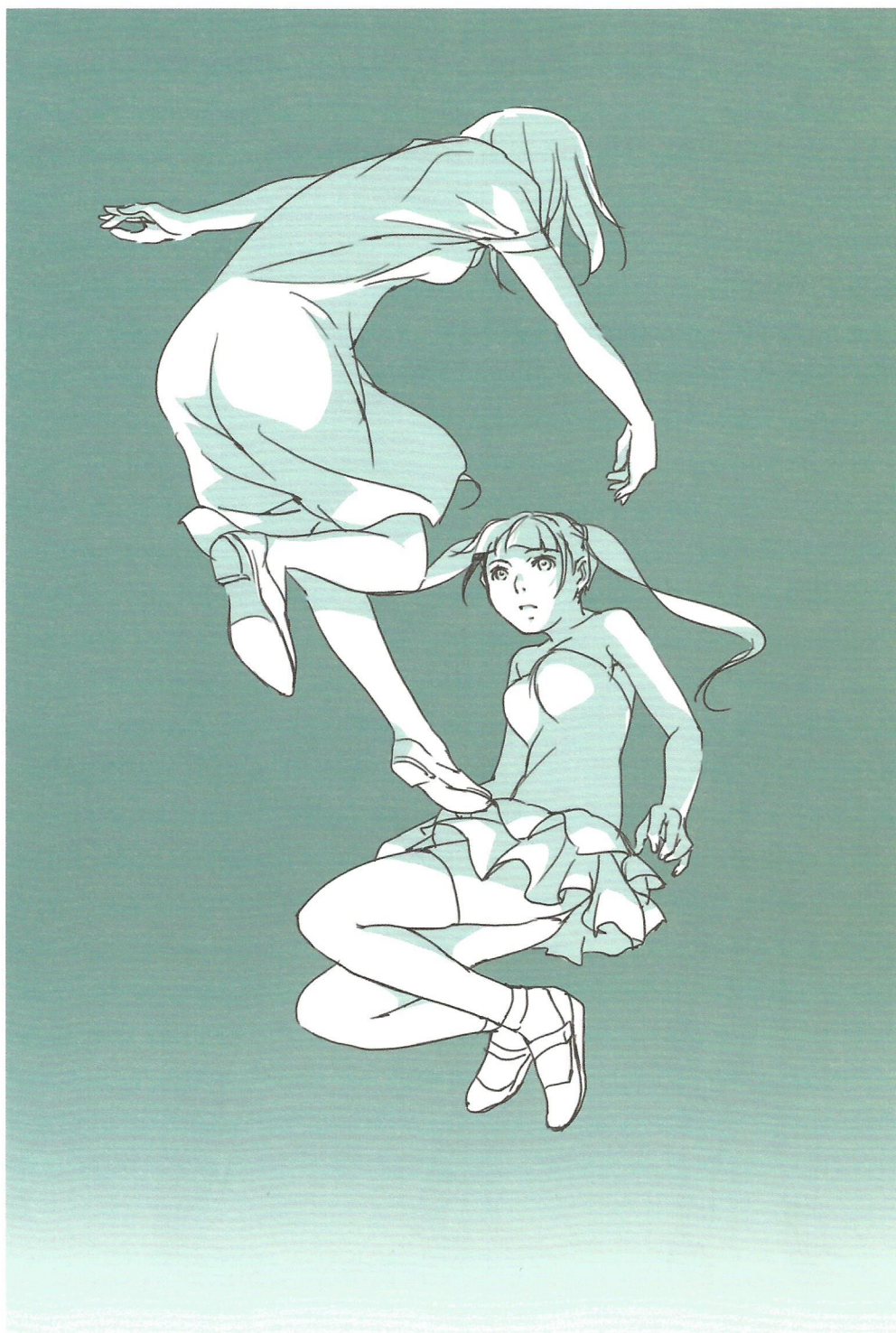
▶ 畫出風的走向

為了表現出包圍著兩個飄浮角色的空間，請畫出風的走向。



思考風的走向、裙子的輕柔感，然後畫出來。

感覺底下也有微風往上吹。



PART 2
01

表現空間感

► 表現空氣感

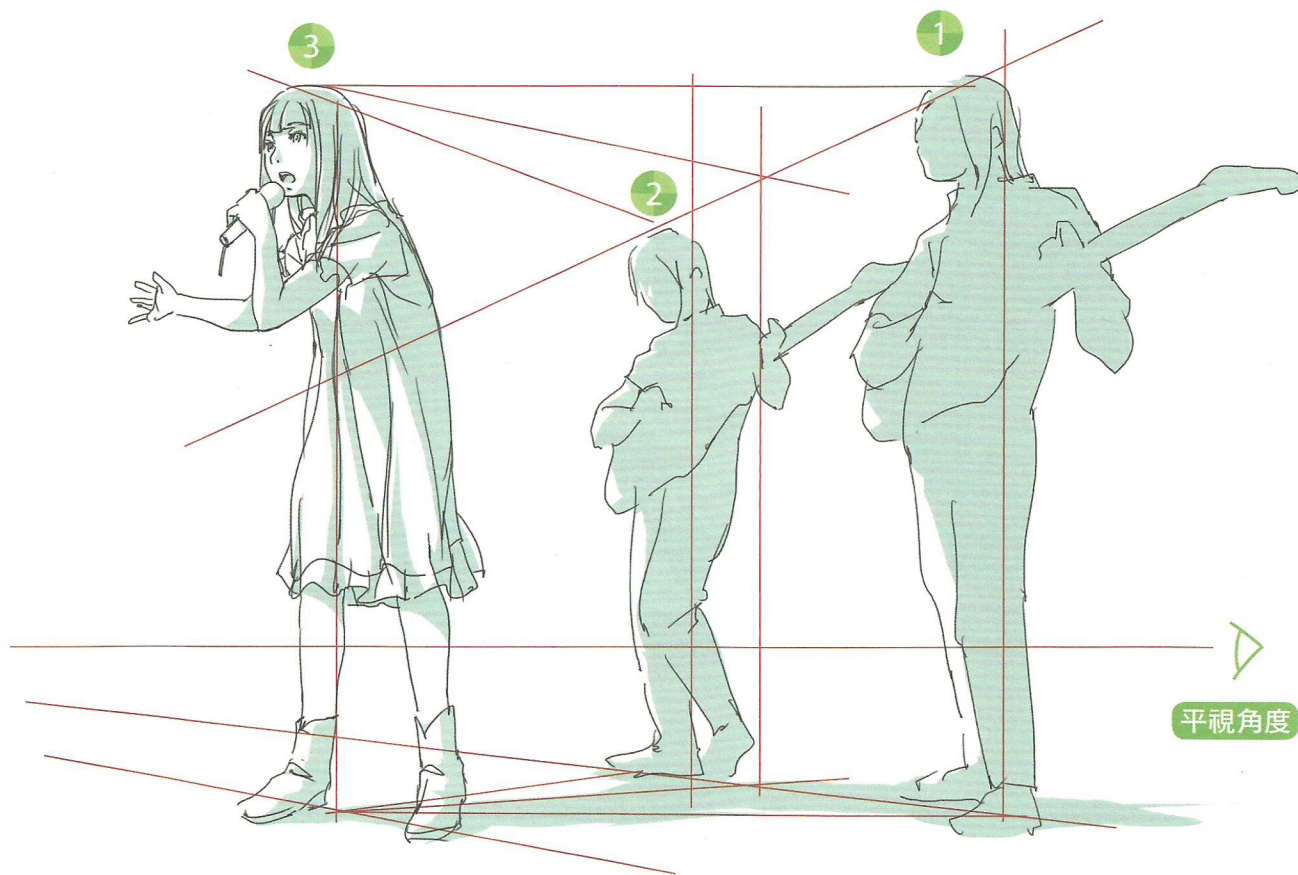
請在背景加入漸層效果，將空氣感表現出來吧。可以降低漸層的色調，加入反差效果。如此一來便能夠突顯角色，同時也可以表現出更廣濶的空間感。

02 善用透視感的版面配置

利用了透視感的版面配置，將可以表現出各種場面及情感等等。請畫出不同版面配置的呈現方式吧。

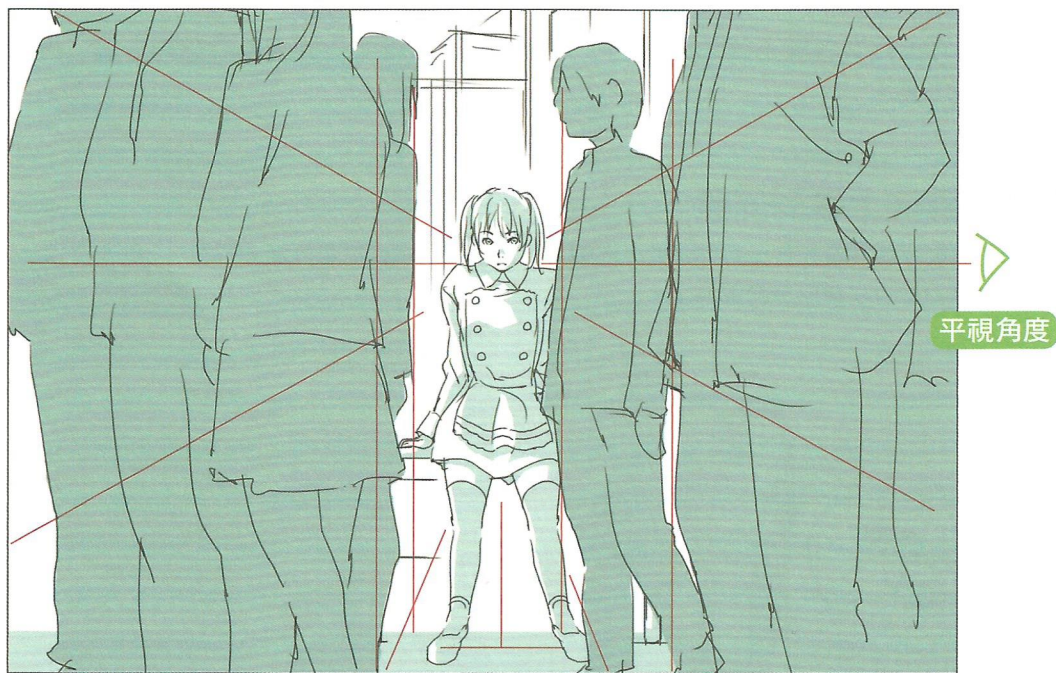
▶ 樂團的女孩

透過掌握及畫出透視感，呈現身高高矮的差異。在身高的部分，後排前方的男人①最高，後排後方的男人②則和前排主唱的女孩③大致相同。此外，讓女孩超出透視框，並且只畫出後排男人的輪廓，將可以突顯主唱的角色。



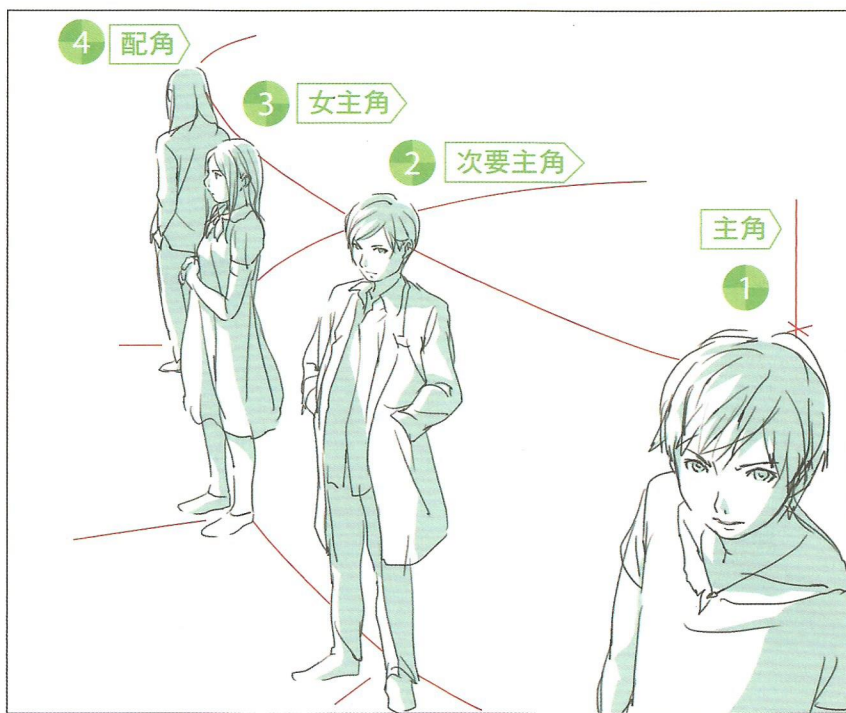
► 人群中的女孩

稍微發揮一點透視感的效果，將人群置於女孩的前方，人群只畫出輪廓，藉此突顯角色的存在。



► 並排於曲線上的角色

利用曲線塑造前後感，形成一目瞭然的版面配置。同時也可以顯示各角色的重要性。在這裡由①的主要角色開始，各角色依序朝向裡面，重要性也隨之降低。



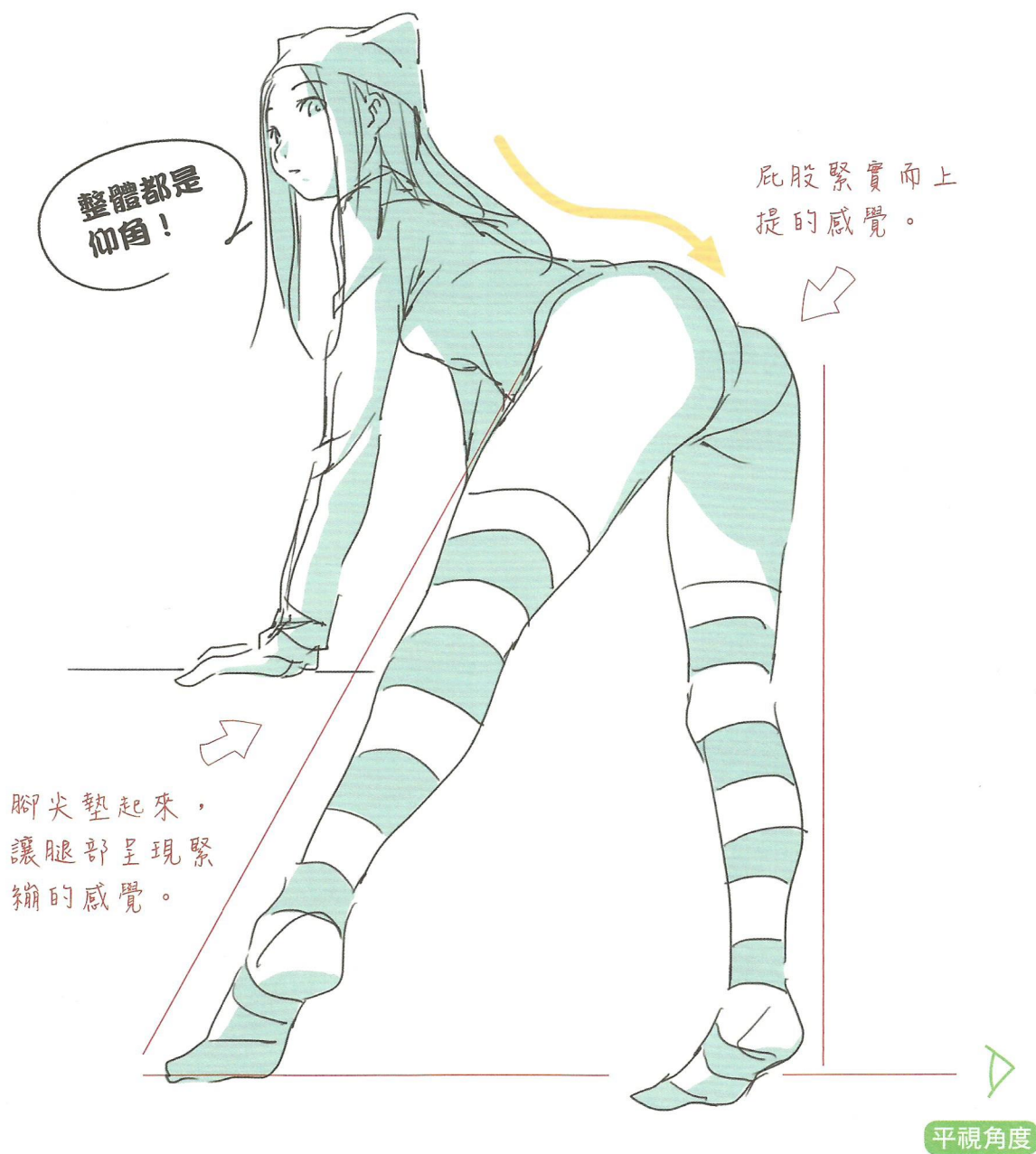
03 應用仰視角度的繪圖技巧

請利用仰視挑戰各種不同的角度吧。同時也請採取有如相機廣角鏡頭的方式，挑戰局部強調的角度。

► 由腿往上看看到屁股

這是將平視角度拉低至腳踝位置，由腳往上看屁股的一種拍照角度。

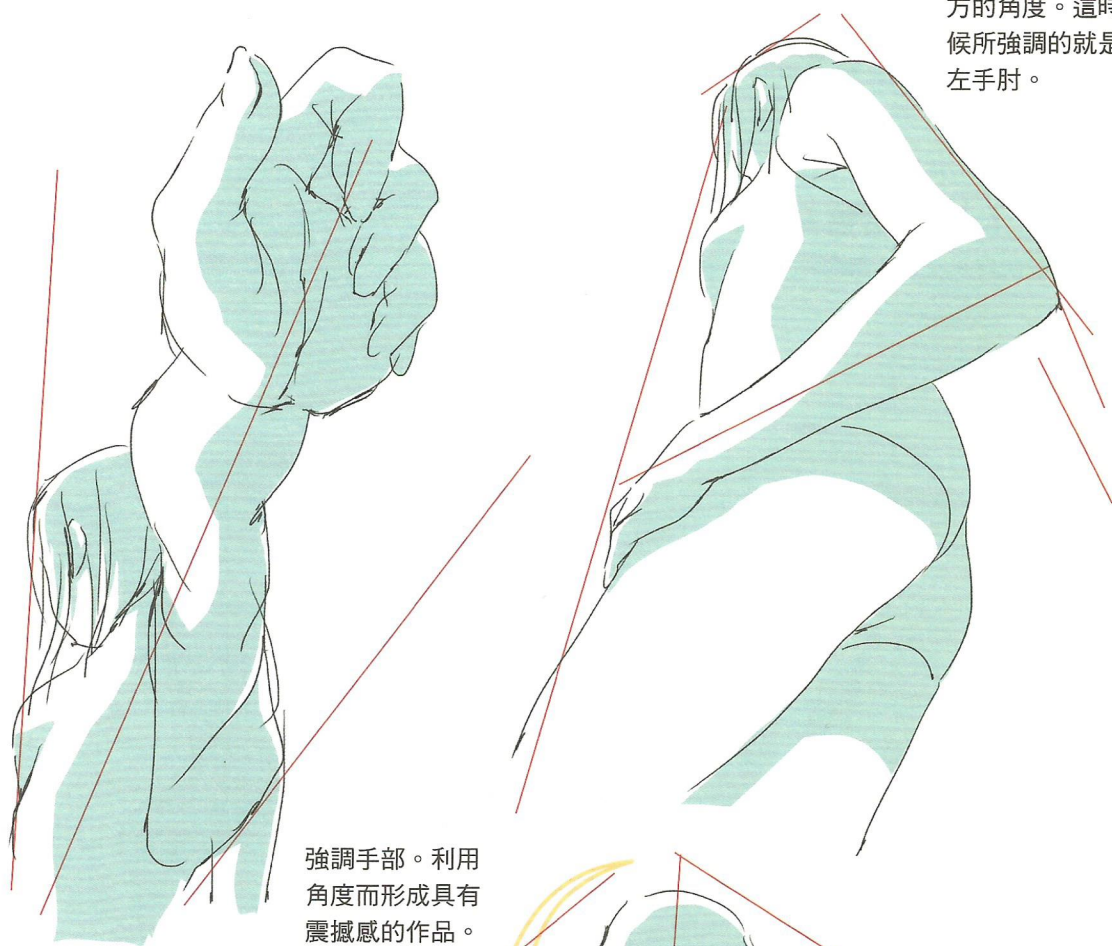
這種角度可以讓腿部顯得漂亮。



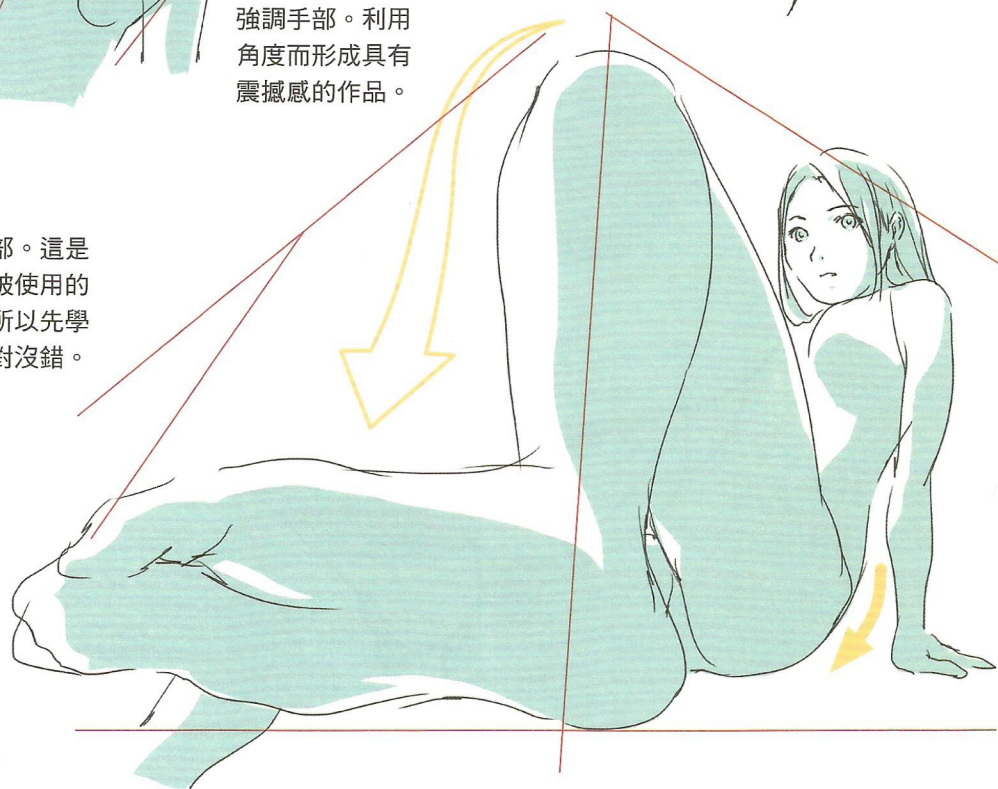
► 強調身體的部件

局部地放大身體部件，可以畫出動態的角度。

感覺像是鑽進下方的角度。這時候所強調的就是左手肘。



放大腿部。這是相當常被使用的角度，所以先學起來絕對沒錯。



PART 2

03

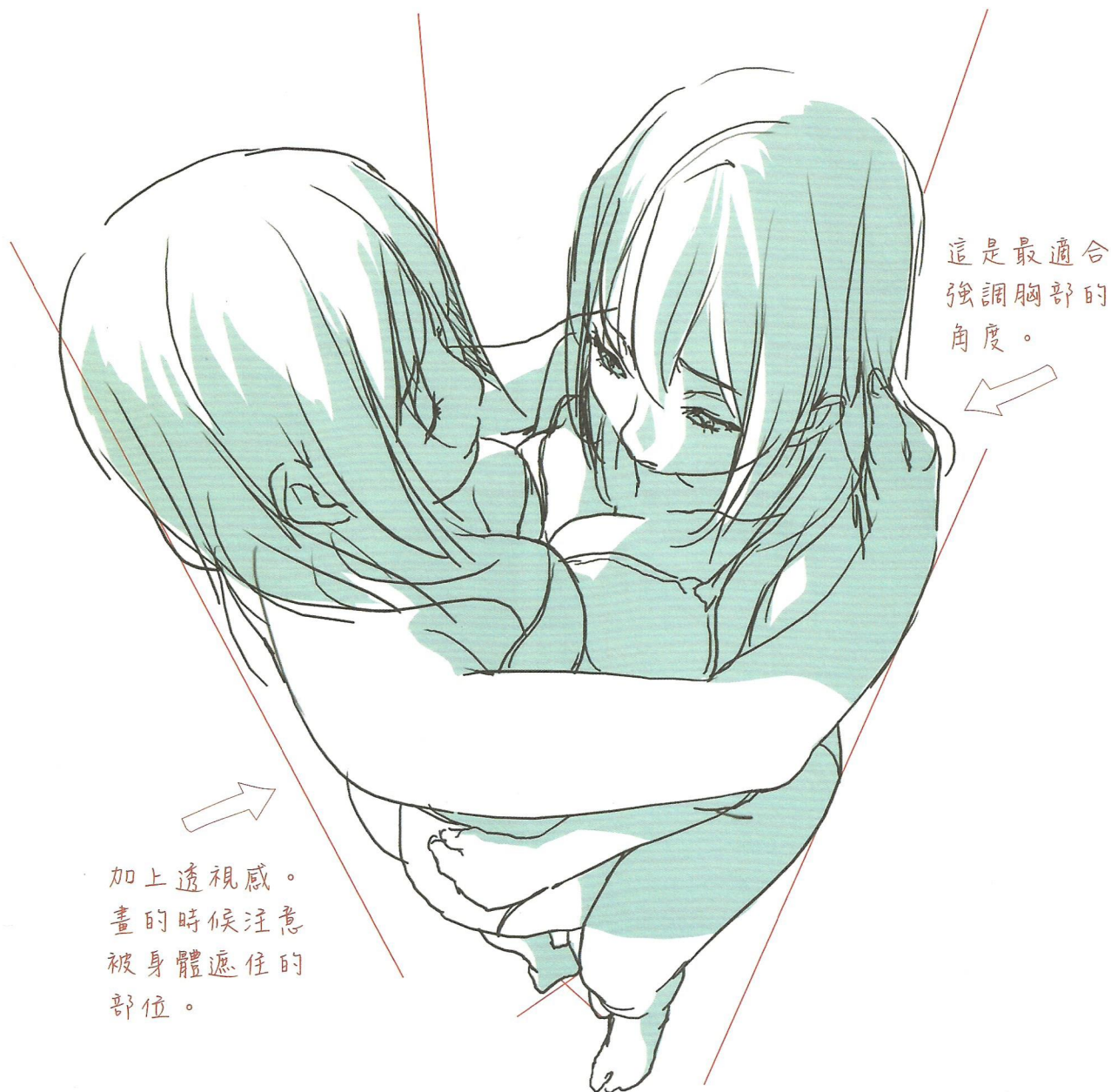
應用仰視角度的繪圖技巧

04 應用俯視角度的繪圖技巧

請利用俯視挑戰各種不同的角度吧。和仰視一樣，採取局部強調的角度，應該也很有意思。

► 由上往下看著互相擁抱的女孩

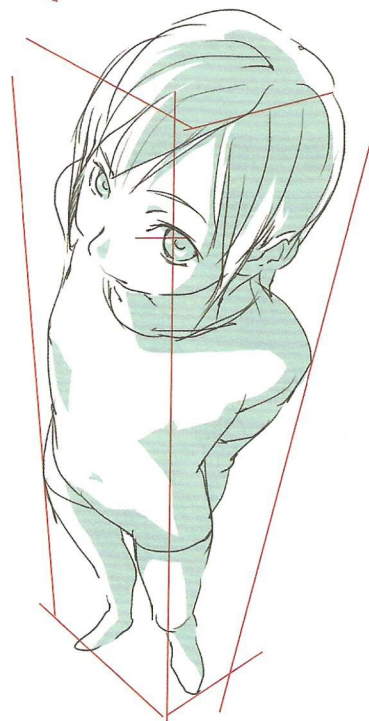
畫的時候要留意兩個人被遮住的身體線條。



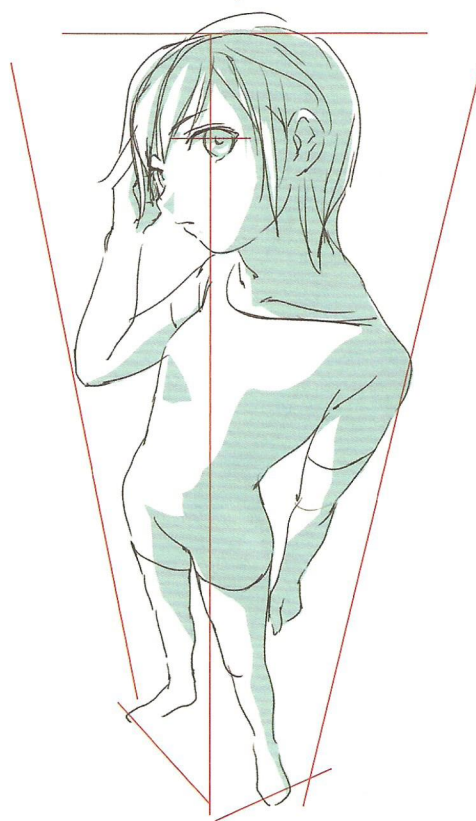
► 畫出可愛的模樣

因為俯視是由上往下看，在將女孩畫成可愛的樣貌時，很方便使用。

把眼睛擺在中心位置，可以達到強調視線的效果。



胸部也畫成可愛的樣子。



PART 2

04

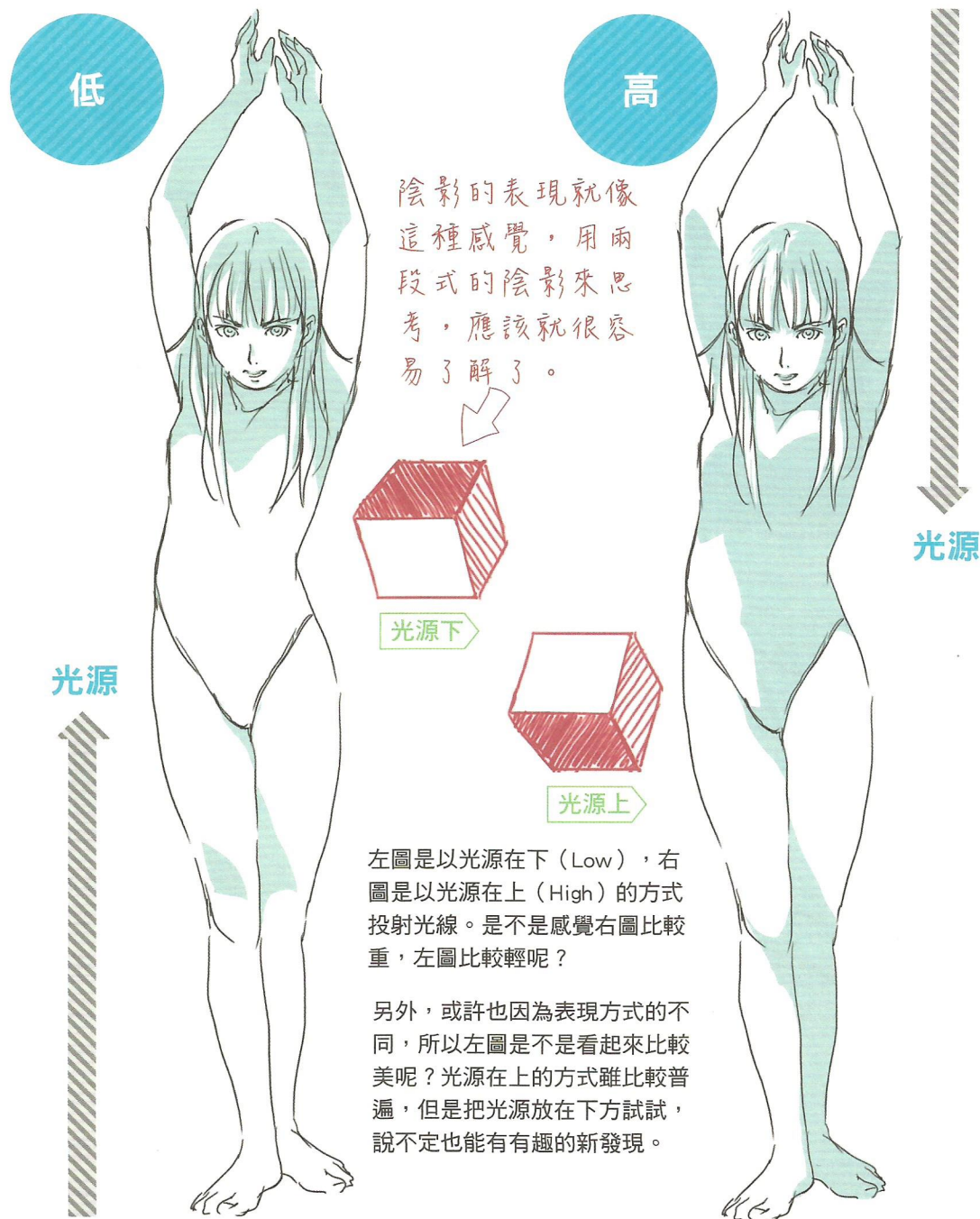
應用俯視角度的繪圖技巧

05 善用照明的繪圖技巧

透過照明技巧，可以將重力（重量）及角色的情感等元素表現出來。它可以有各種不同的應用方式，不妨嘗試看看喔。

► 光源所帶來的不同感覺

畫的時候要留意兩個人被遮住的身體線條。



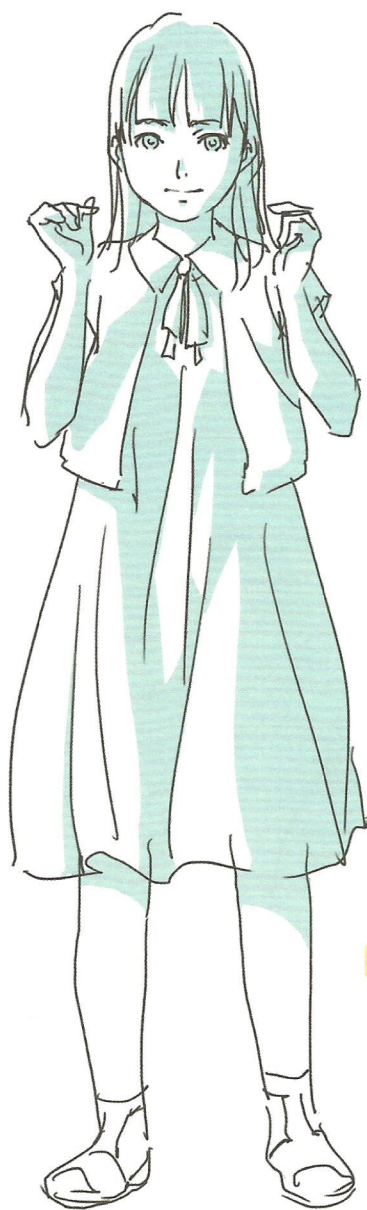
左圖是以光源在下（Low），右圖是以光源在上（High）的方式投射光線。是不是感覺右圖比較重，左圖比較輕呢？

另外，或許也因為表現方式的不同，所以左圖是不是看起來比較美呢？光源在上的方式雖比較普遍，但是把光源放在下方試試，說不定也能有有趣的新發現。

► 各種不同的照明

接下來再進一步看看，照明會如何地改變圖畫的呈現。

這是一般經常使用的普通照明。它是可以讓入很容易接受女孩可愛的一種照明方式。

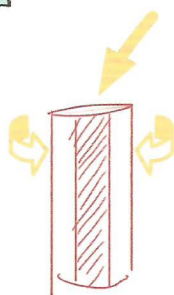


這是女孩跳起來的時候。由下往上照射的光源，是不是讓女孩有騰空的感覺呢？不彷像這樣刻意地照射光線試試，我想應該可以讓表現更加寬廣。

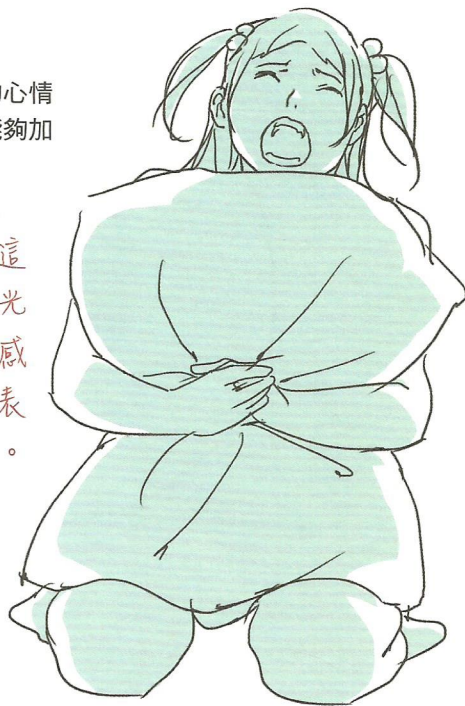
因為光線由下往上照射，所以突出部位的上方就使用了陰影。

光源

這是逆光。把內心的心情用照明表現出來，能夠加倍呈現悲傷的感覺。



逆光就像這樣，畫出光線轉入的感覺就可以表現出來了。



PART 2

05

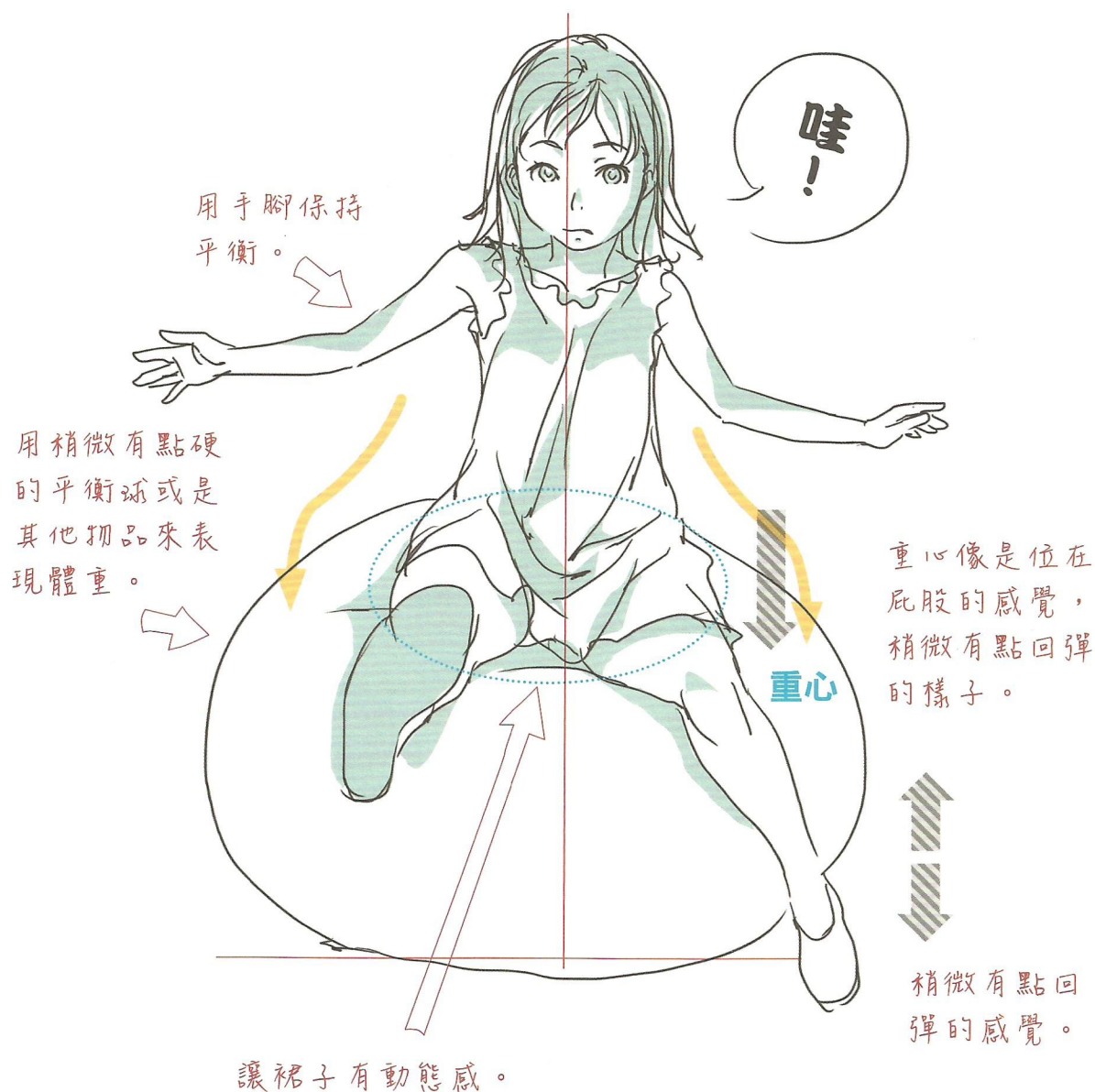
善用照明的繪圖技巧

06 畫出體重

接著再來嘗試畫出身體的重量。體重應該落於何處？重心又位在何處？請一邊思考這些問題，一邊畫出來吧。

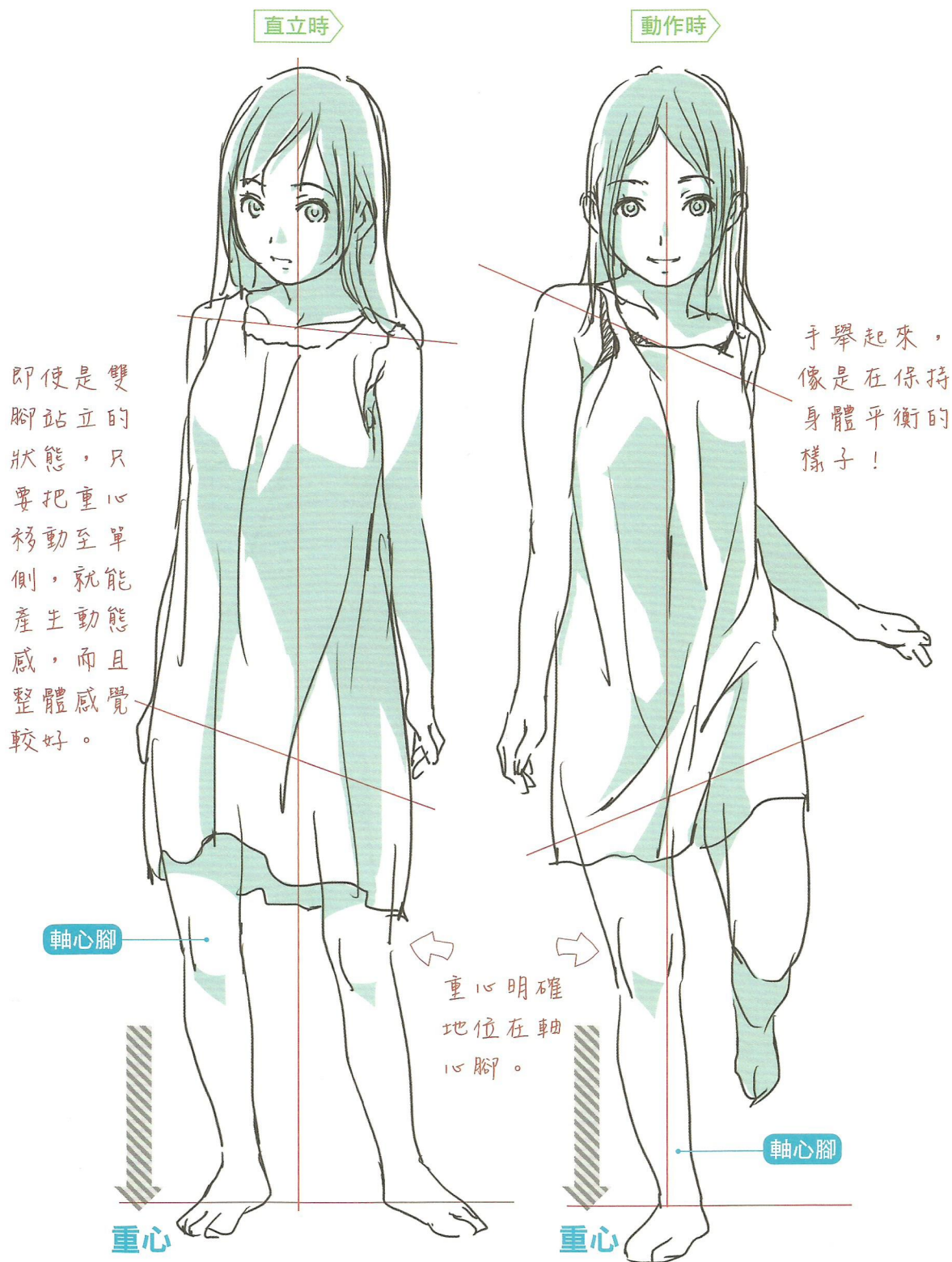
▶ 坐著時的體重表現方式

我嘗試讓角色坐在平衡球上。請一邊思考身體的重心位於何處，一邊讓角色保持平衡狀態。



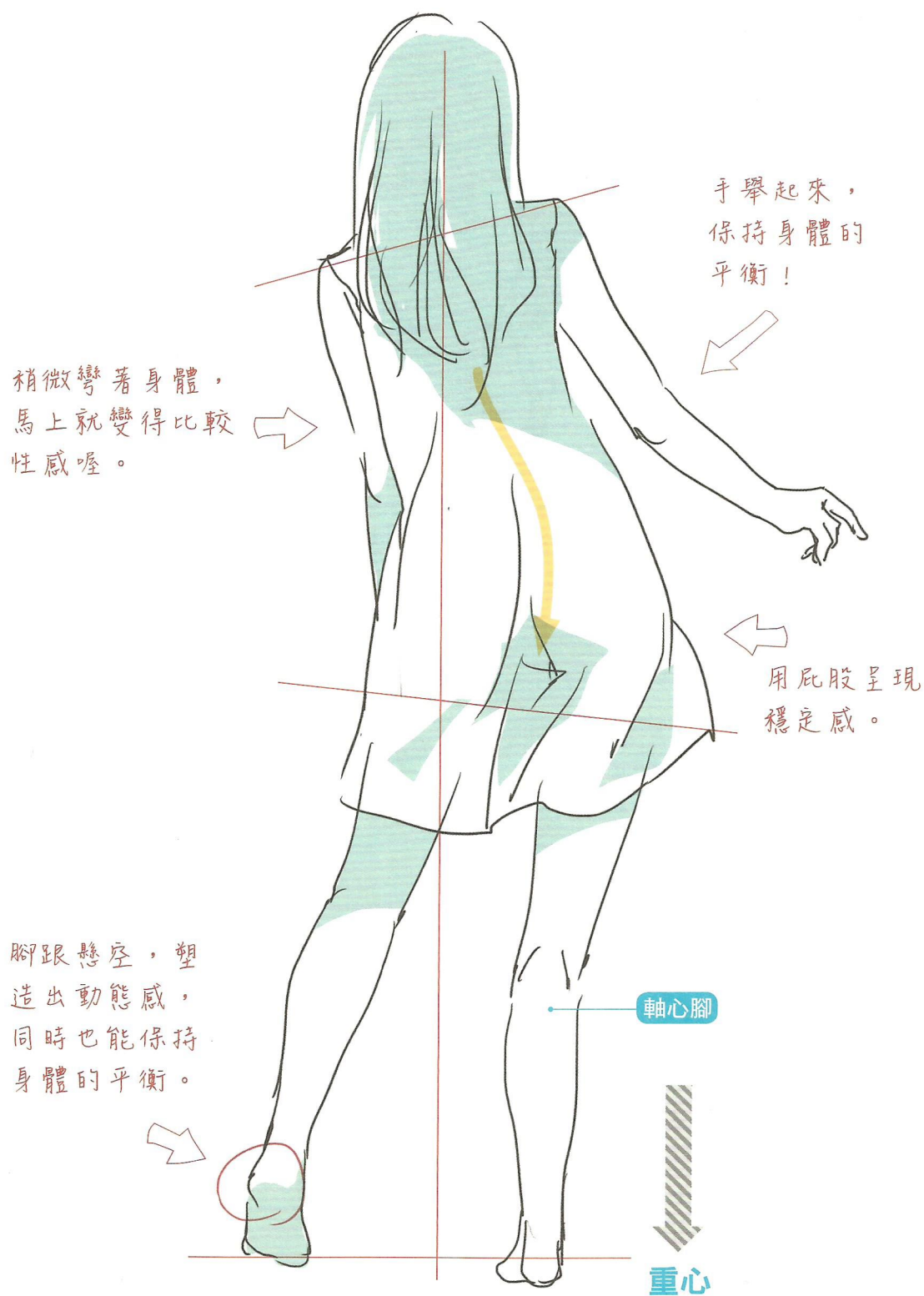
▶ 站著時的體重表現方式（正面）

請記得是用腳跟支撐著身體，並且把它畫出來。



▶ 站著時的體重表現方式（背面）

繪製背影的時候，請思考重心擺放在何處。



▶ 肩膀揹著包包時的體重表現方式

肩膀揹著包包的時候，隨著體重移往左邊或右邊，表現也跟著改變。畫的時候請思考平衡感的掌握方式。

身體重心移往畫面左邊時

身體重心移往畫面右邊時

身體的動作

因為指在肩膀上的包包有重量，為了保持身體的平衡，所以將肩膀移至軸心的上方。

指包包側的腳是軸心腳時，為了保持和包包的平衡感，所以肩膀和軸心腳的擺動就沒太大。

身體的動作

PART 2
06

畫出體重

07 複數人物的體重移動

繪製兩個以上的角色時，請先思考各個人物的重心，然後再分別畫出各角色的體重移動。這裡嘗試繪製的是坐在坐墊上方的兩個角色。

► 承受另一個角色上半身的重心

上方的女孩一邊用腳支撐著下半身，一邊隨著動作而將上半身的重心放在下方的女孩身上。

下方女孩則用背部撐住上方的女孩，一邊保持平衡，一邊支撐上方女孩的體重。



► 承受另一個角色的體重

上方的女孩把體重完全放在下方女孩的身上。下方女孩一邊保持著自己的平衡，一邊支撐著上方的女孩。感覺像是讓自己的身體處於被動的狀態，以抱住上方女孩的感覺來支撐著上方女孩。



PART 2
07

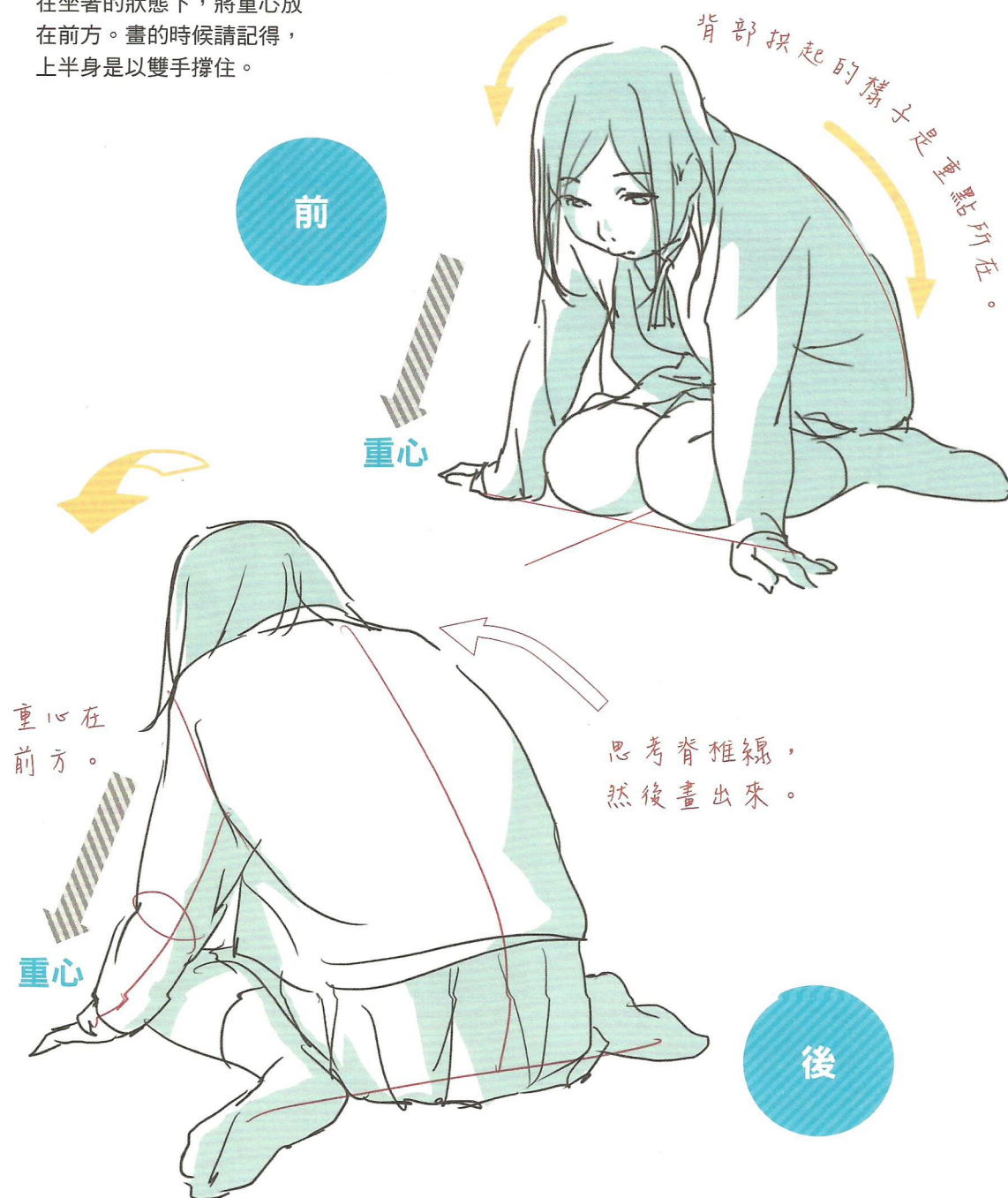
複數人物的體重移動

08 將重心置於前方

身體前傾，或者是面向牆壁，彎著身體，雙手撐在地上等等，接著就來看看這一類重心置於前方的畫法吧。請注意體重是以手臂支撐。

► 重心置於前方的坐姿

在坐著的狀態下，將重心放在前方。畫的時候請記得，上半身是以雙手撐住。



►重心置於前方的站姿

這是將上半身靠在牆壁等地方站著。
這種姿勢也是用手臂支撐上半身的感覺。

斜側面

背面

試著把重心
稍微往前移
一點。

用這裡支撐
住上半身的
感覺。

膝窩有
緊繃的
感覺。

好像可以看到一
點點小褲褲^^。

襪子因為被腿撐開，所
以要注意襪子上緣的曲
線變成朝上的狀態。

PART 2

08

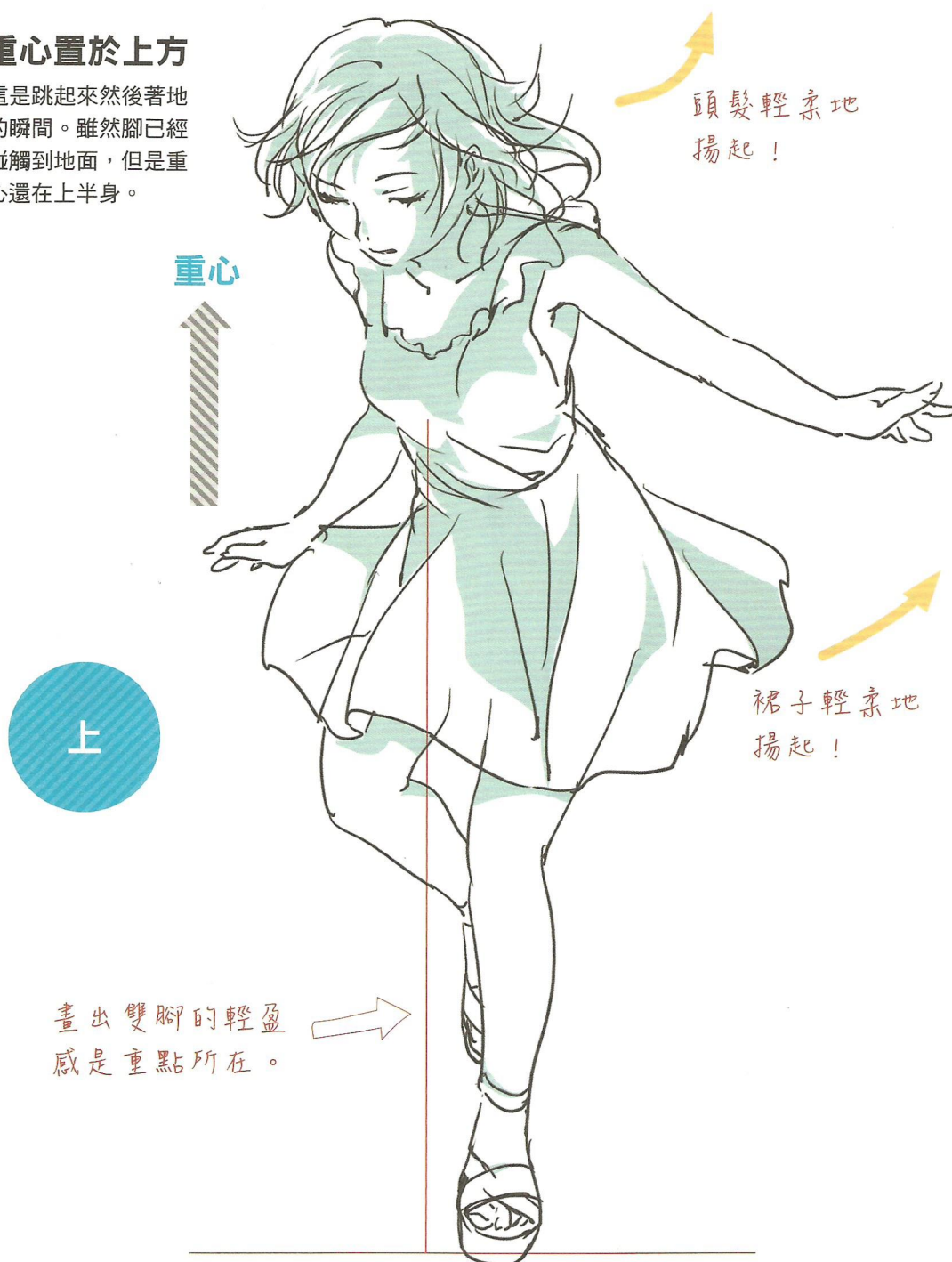
將重心置於前方

09 自由地移動重心

接著再來思考重心因為動作而移動的狀態。走路、彈跳等等，依動作的不同，重心的移動方式也跟著改變。

▶ 重心置於上方

這是跳起來然後著地的瞬間。雖然腳已經碰觸到地面，但是重心還在上半身。



► 重心置於下方

這是跑步的時候。因為重心位在下半身，所以畫出雙腳有點重的感覺就是重點所在。



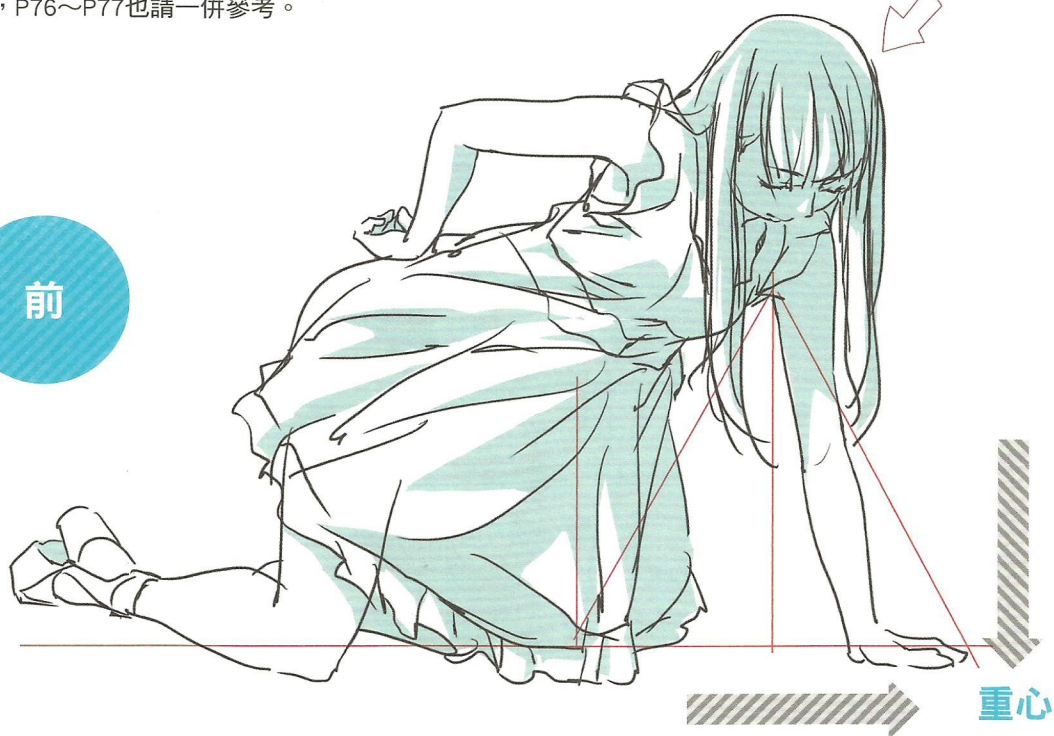
PART 2
09

自由地移動重心

► 重心置於前方

透過用前方（上半身）支撐重心的方式，而能讓下半身自由地動作，因此可以做出各種的姿勢。此外，P76～P77也請一併參考。

感覺像是用手腳來支撐人體部位之中最重的頭部。



重視身體的走向。

重心朝前



以由上往下的方式，思考皺褶的走向。

重心朝前

重心

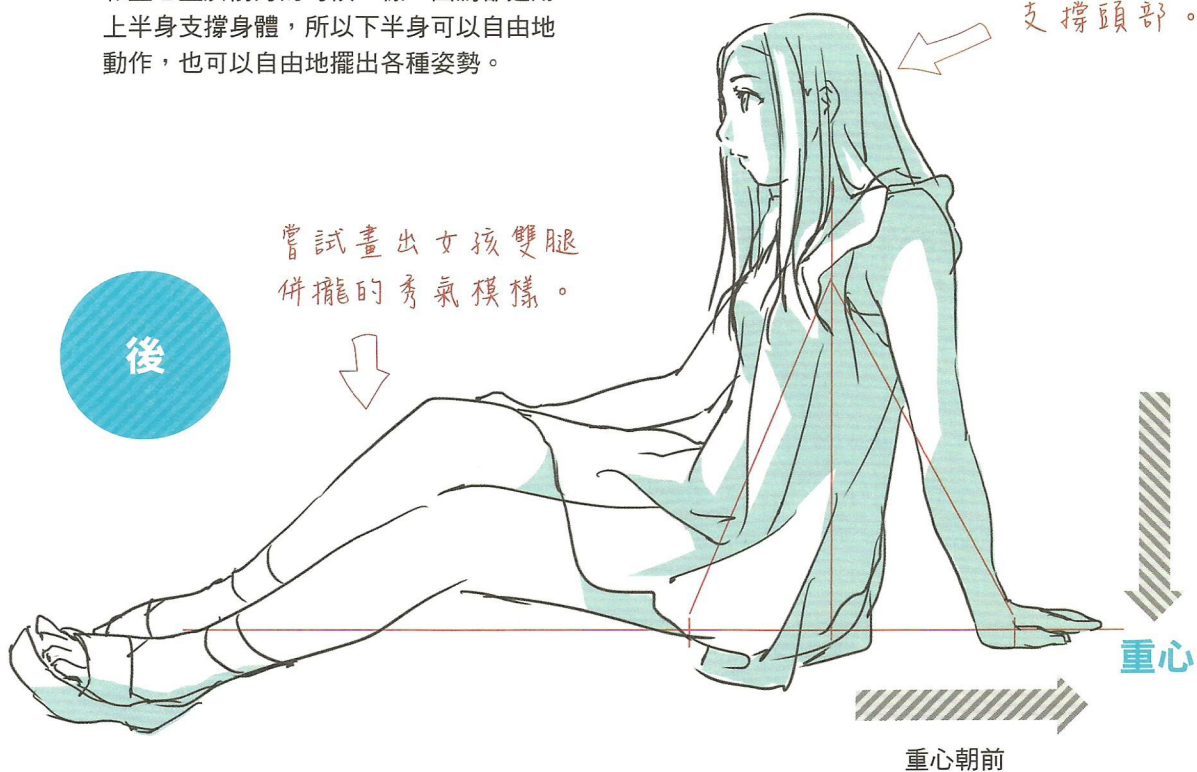
► 重心置於後方

和重心置於前方的時候一樣，因為都是用上半身支撐身體，所以下半身可以自由地動作，也可以自由地擺出各種姿勢。

用屁股和手支撐頭部。

嘗試畫出女孩雙腿併攏的秀氣模樣。

後



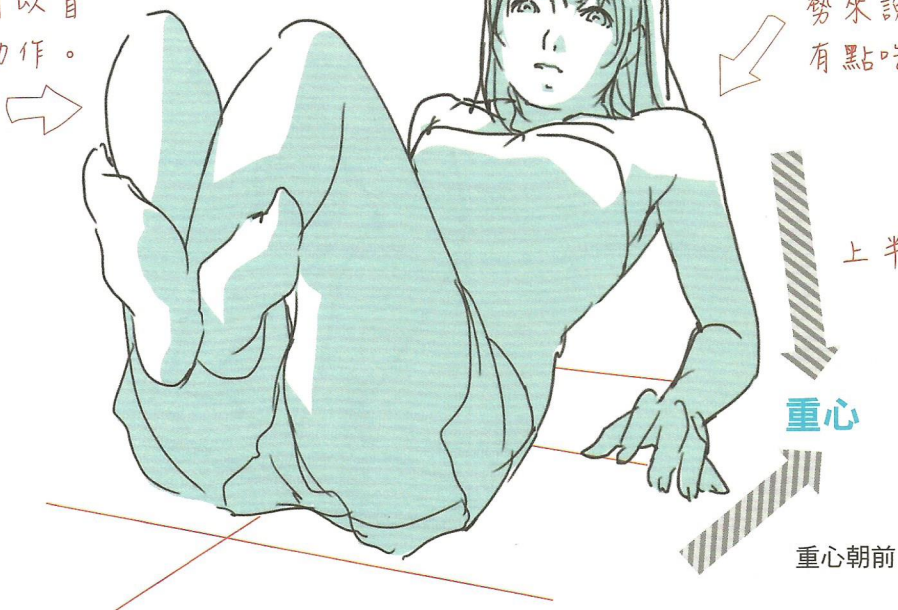
PART 2
09

自由地移動重心

雙腳可以自由地動作。

肩膀略略地聳起，所以以姿勢來說，可能有點吃力。

上半身重心。



10 重心配合動作的掌握方式

動作之際，為了保持平衡感，所以身體當然要進行體重移動的動作。依動作的不同，重心的掌握方式也各不相同。請配合動作的協調感，學會重心的掌握方式吧。

▶ 走路時的重心

走路的這個動作是透過左右雙腳交互踏出而形成。畫的時候請留意重心現在應該放在哪一腳。

走路動作的進行式，這是重心移往前方的時候。



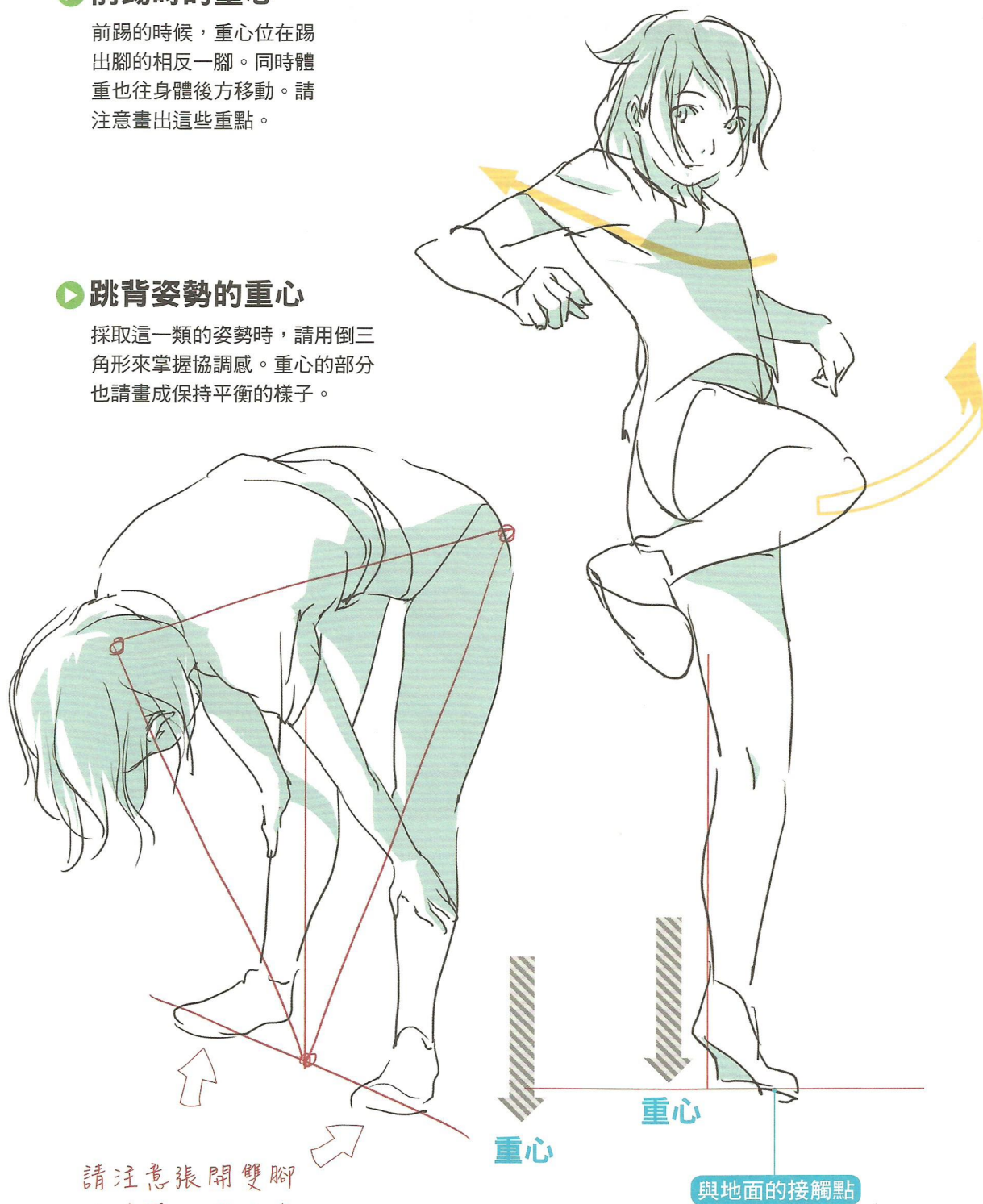
這種情況就是重心由左腳移往右腳的時候。

► 前踢時的重心

前踢的時候，重心位在踢出腳的相反一腳。同時體重也往身體後方移動。請注意畫出這些重點。

► 跳背姿勢的重心

採取這一類的姿勢時，請用倒三角形來掌握協調感。重心的部分也請畫成保持平衡的樣子。



請注意張開雙腳
的感覺，同時畫
出漂亮的雙腿。

PART 2

10

重心配合動作的掌握方式

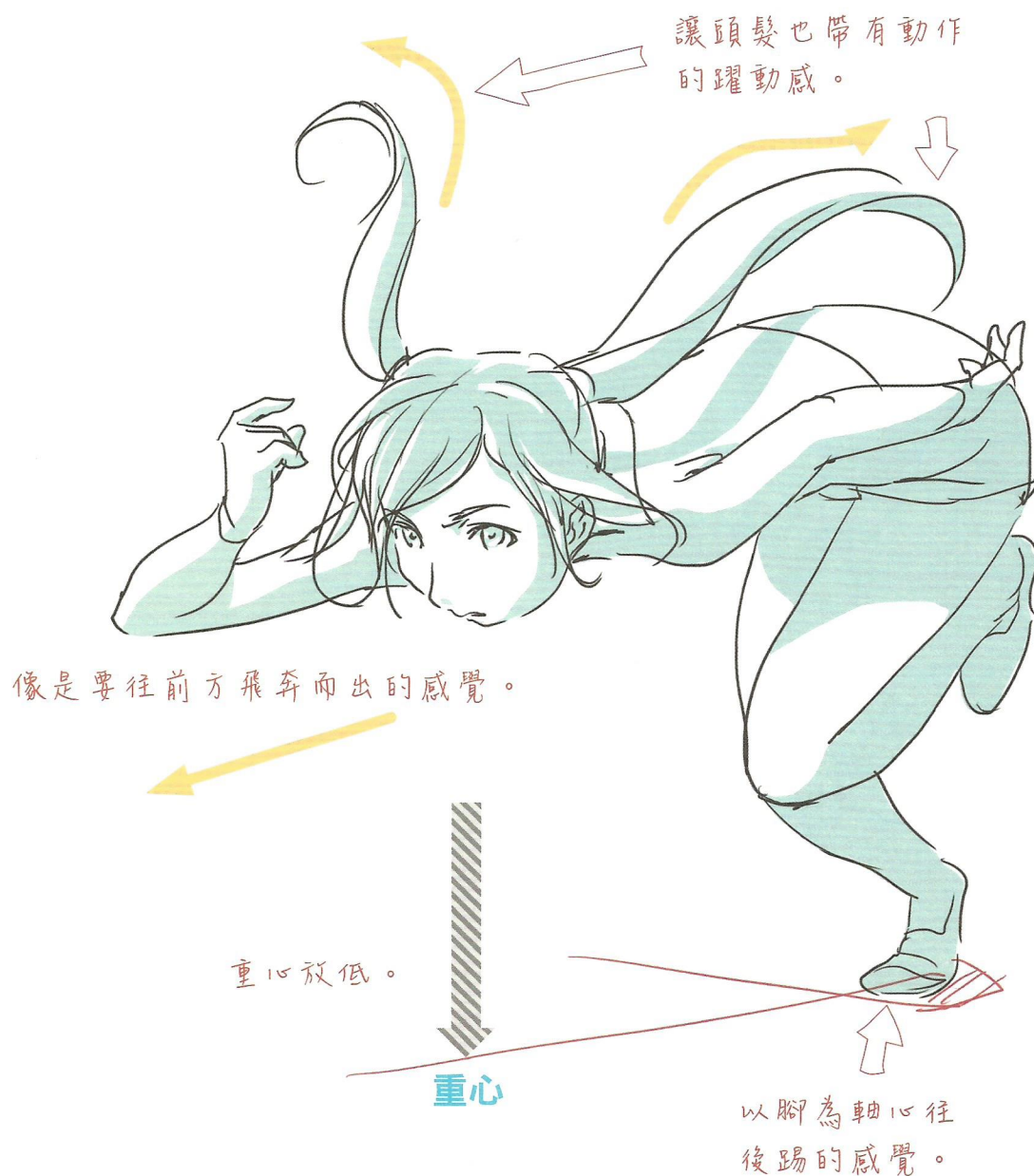
11 畫出動作的開始

請畫出即將要開始動作的模樣。請好好地掌握動作開始時的躍動感，然後把它畫出來吧。

▶ 「跑步」的開始動作（姿勢比較低）

這是正要很有氣勢地飛奔出去的時候。

請注意低姿勢的平衡感掌握方式。



▶「跑步」的開始動作（著地後）

跑步的動作是以「蹲下→躍起→著地」的順序動起來。
這一頁是以著地之後接續下一個動作時的一瞬間為開始動作，並且嘗試把它畫出來。

身體稍微往前傾。

頭髮飛揚起來。



因為有氣勢，
所以讓雙手稍
微誇張地往上
舉，這樣或許
也挺不錯吧。

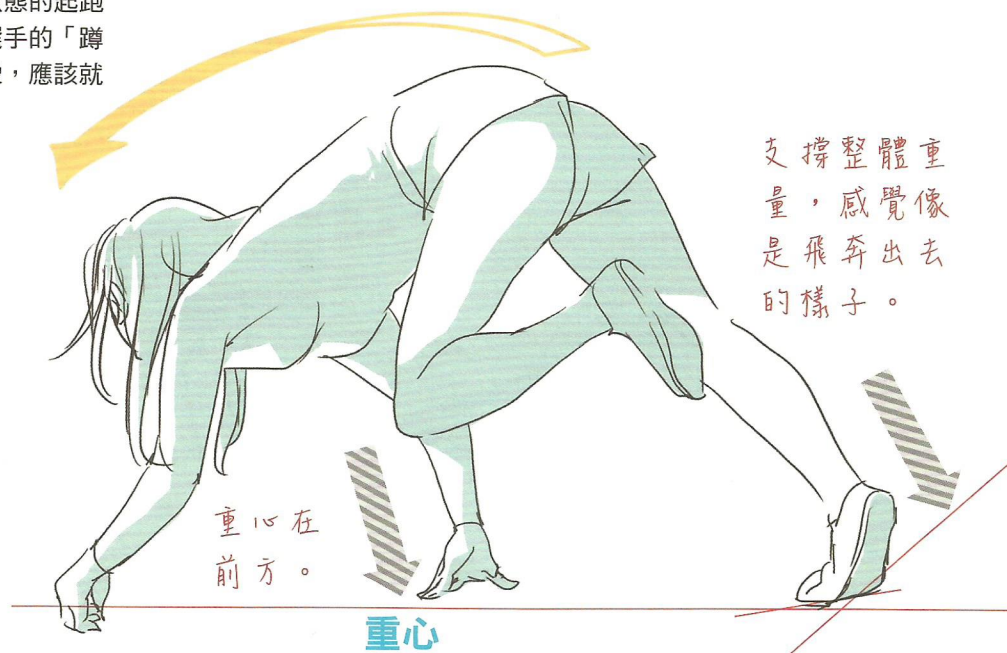
裙子也翩
然揚起。

PART 2
11

畫出動作的開始

▶ 「跑步」的開始動作（準備起跑）

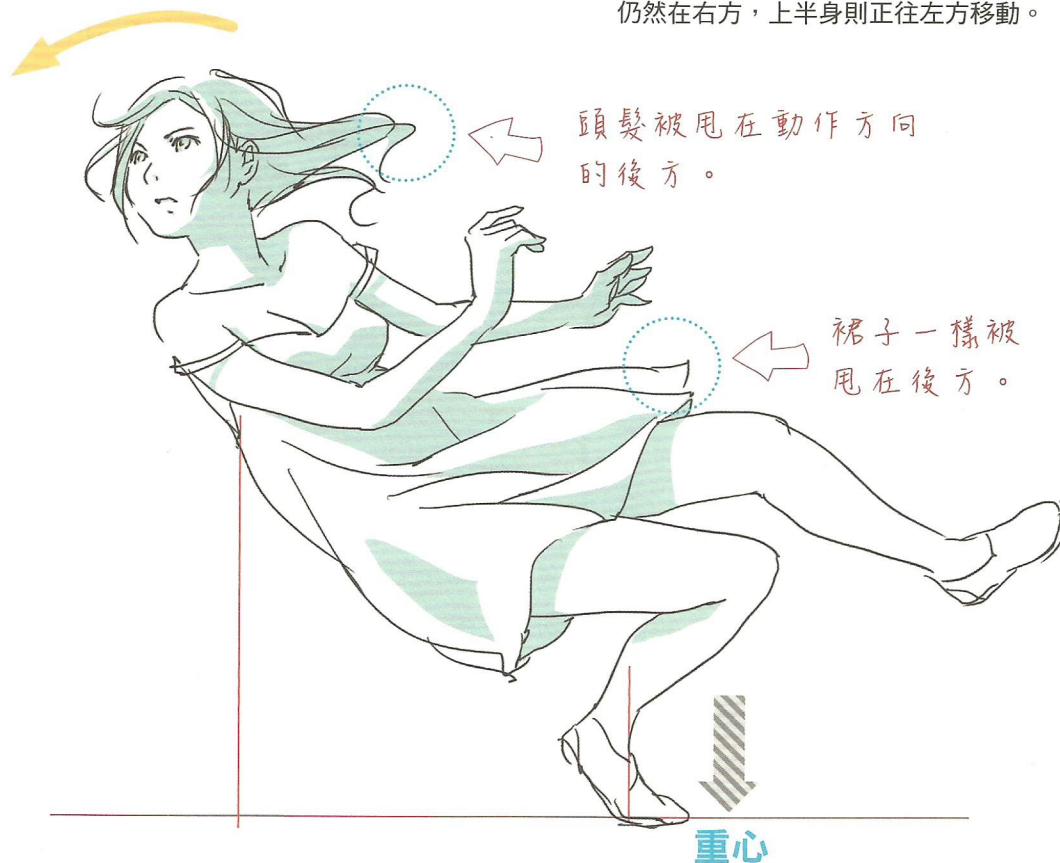
這是雙手觸地狀態的起跑動作。用田徑選手的「蹲式起跑」來想像，應該就比較容易了解。



將體重移往動作前進的方向。

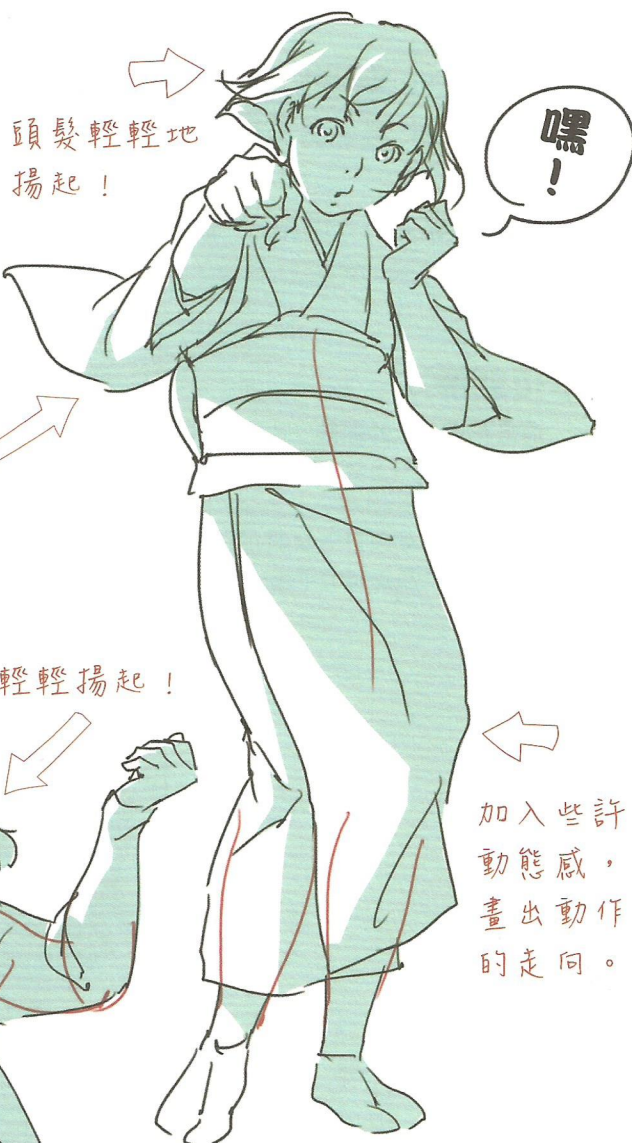
▶ 「由左往右移動」的開始動作

這是轉換方向時的開始動作。這時候的身體仍然在右方，上半身則正往左方移動。



►「拳擊攻擊」的開始動作

這是穿著和服的角色正以拳頭做出攻擊動作的時候。隨著出拳的動作而動起來的頭髮及衣服，也請一併畫出它們的動態感吧。



PART 2

11

畫出動作的開始

加入些許動態感，畫出動作的走向。



►「落地」的開始動作

這是躍起之後落地的開始動作。由朝上的走向轉變為朝下的走向，這一瞬間有如無重力的感覺，我嘗試畫的就是這種落地的開始動作。此外，請畫出頭髮和衣服停止的一瞬間吧。

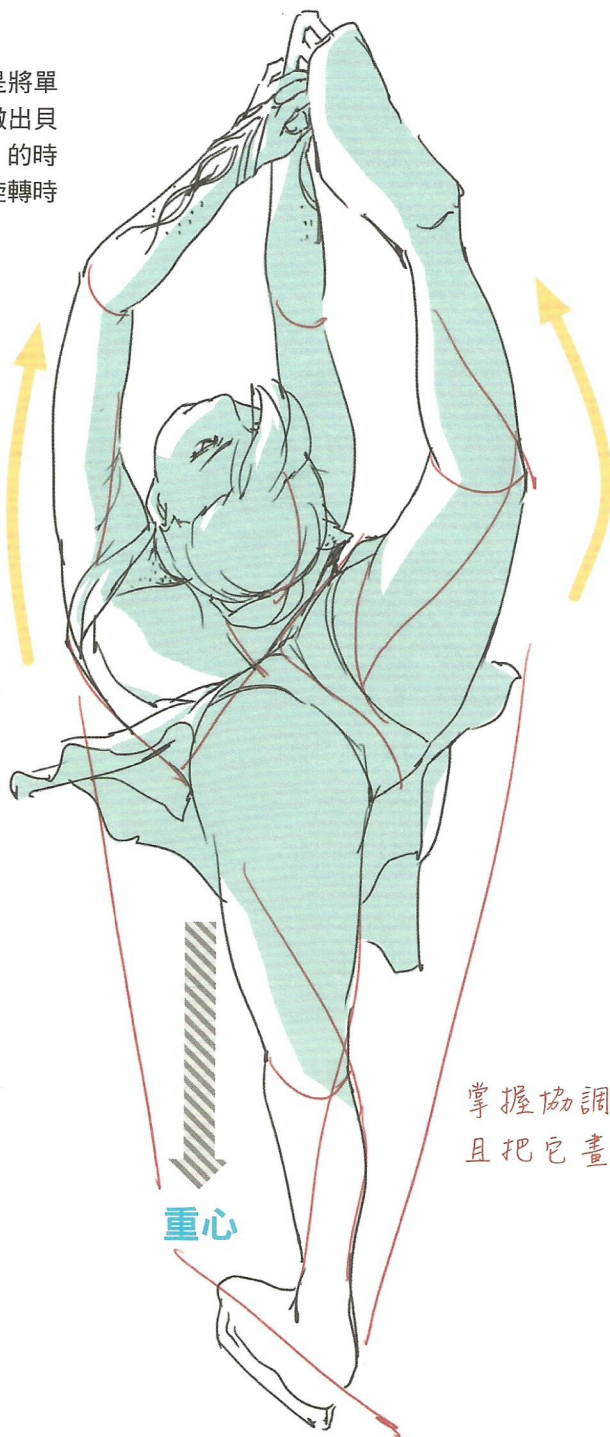
12 畫出動作的一瞬間

請截取具有躍動感之動作的一瞬間，並且把它畫出來。由這裡可以學到動作的走向，以及頭髮、衣服的動態感等等。

▶ 花式滑冰

這是花式滑冰的動作，也就是將單腳由後舉到頭上並且旋轉，做出貝爾曼旋轉（Biellmann spins）的時候。畫的時候請思考衣服在旋轉時的動作，以及身體的平衡感。

畫的時候請
留意身體後
仰的方式。



掌握協調感，並
且把它畫出來。

► 跳高

雖然可能沒有人穿著制服跳高，但是請想想看，如果真的跳起來，會是什麼樣子呢？針對裙子、頭髮等部位，一邊思考它們的動態，一邊畫出來，不但有趣，而且還能學到很多喔。

身體柔軟似地「啪」一下
就飛過去的感覺。

讓蝴蝶結和裙子
稍微揚起。

腳還沒有過。

前

一併畫出頭髮飛揚的感覺。

將桿子的陰影和女孩的陰
影錯開，如此可以讓桿子
和女孩之間看起來有一段
距離的樣子。

身體後仰！

後

PART 2
12

畫出動作的一瞬間

13 施加及放鬆身體力道的繪圖技巧

對於身體使力的狀態、以及放鬆的狀態，請畫出它們的差異。力道施加及放鬆的方式不同，重心的協調感也不一樣，畫的時候要特別留意。

▶ 上半身放鬆力道的狀態

這是上半身沒有使力的狀態，下半身則在屁股部位緊緊地使力的感覺。

▶ 下半身放鬆力道的狀態

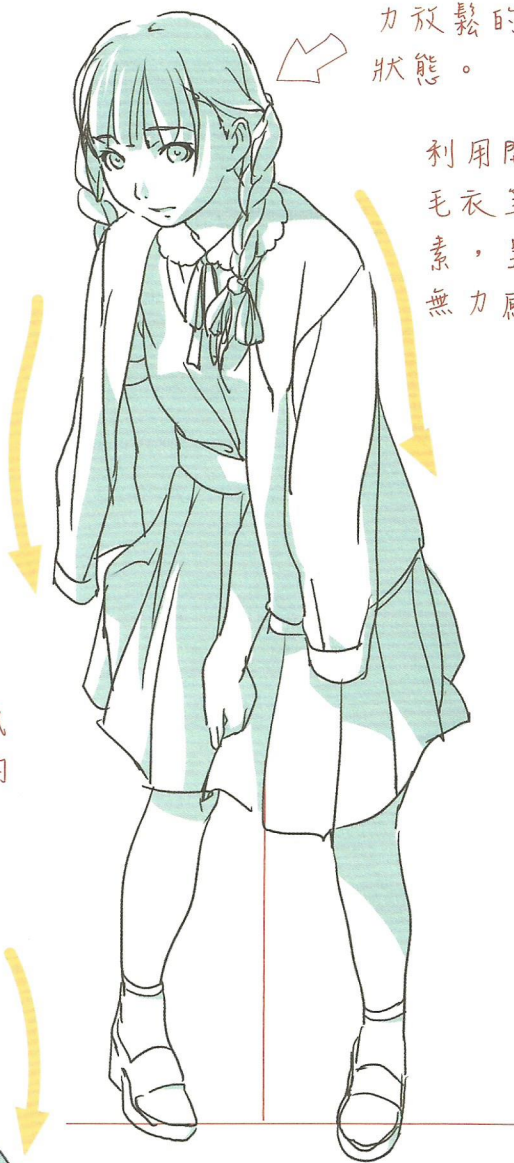
這是上半身使力，下半身無力的狀態。下半身是氣力釋放後的放鬆狀態。

因為很在意髮尾，所以上半身的所有精神都專注在頭髮上。

留意氣力放鬆後的表現。

上半身氣力放鬆的狀態。

利用開襟毛衣等元素，呈現無力感。



▶ 施加及放鬆身體力道的差異

前方的女生因為害怕而全身緊繃。相對的，被動的男生則被踩到了腳，所以下半身屬於無力的狀態。

啊！妳踩到我的腳了！

救命！救命……

精神集中在左腳。

上半身呈現僵硬的感覺。

上半身則是放鬆氣力的感覺。

今天一樣好熱喔……

下半身塑造穩定感。

▶ 放鬆狀態的氣力釋放方式

這是休息中的放鬆狀態。感覺就像是「呼～」地吐了一口氣，將氣力釋放出來的樣子。

PART 1
13

施加及放鬆身體力道的繪圖技巧

重心

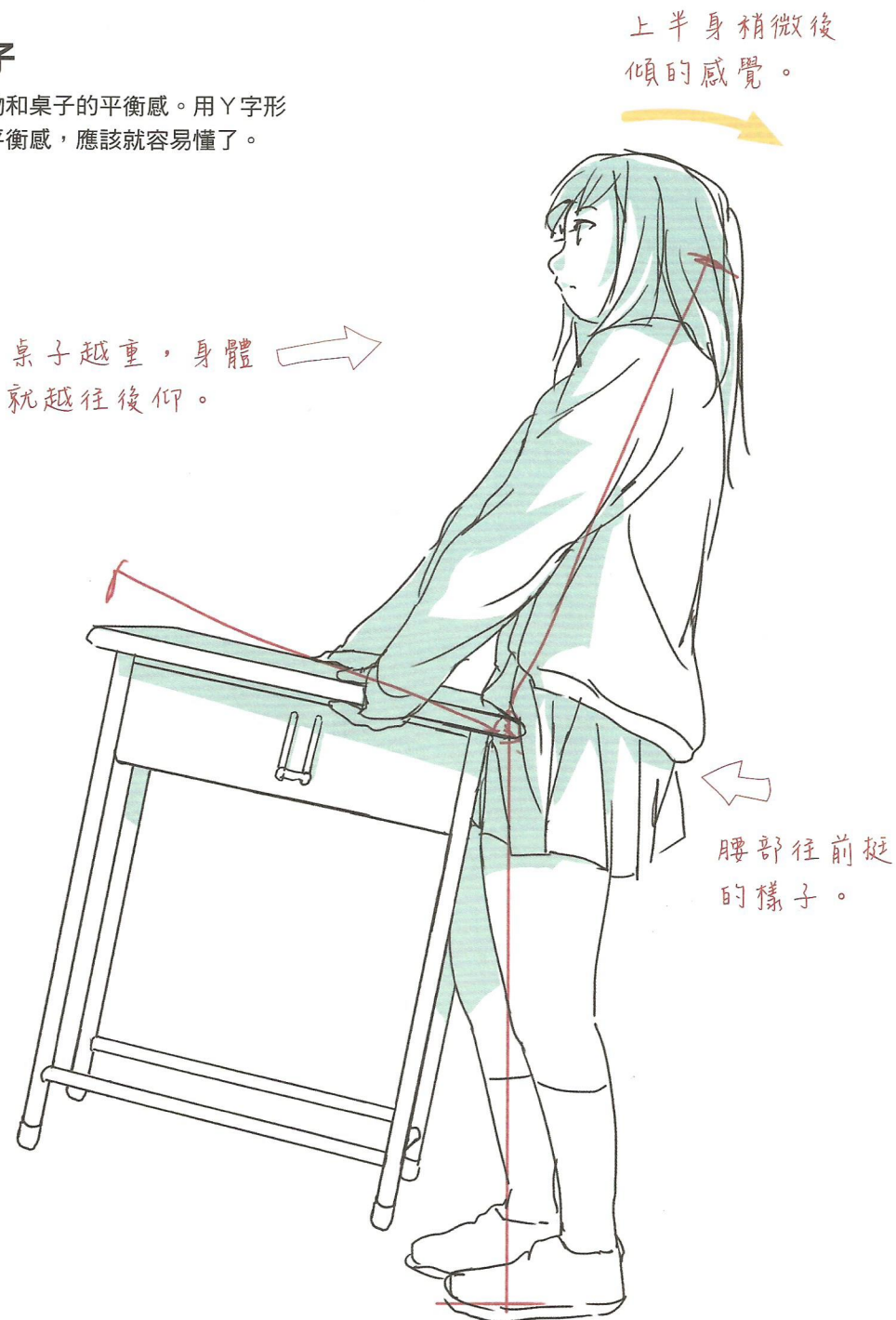
重心

14 打掃動作的繪圖技巧

打掃的時候需要使用工具、搬運東西。請嘗試畫出這一類的動作，學習如何掌握重心的協調感。

► 搬桌子

掌握人物和桌子的平衡感。用Y字形來掌握平衡感，應該就容易懂了。



拖地

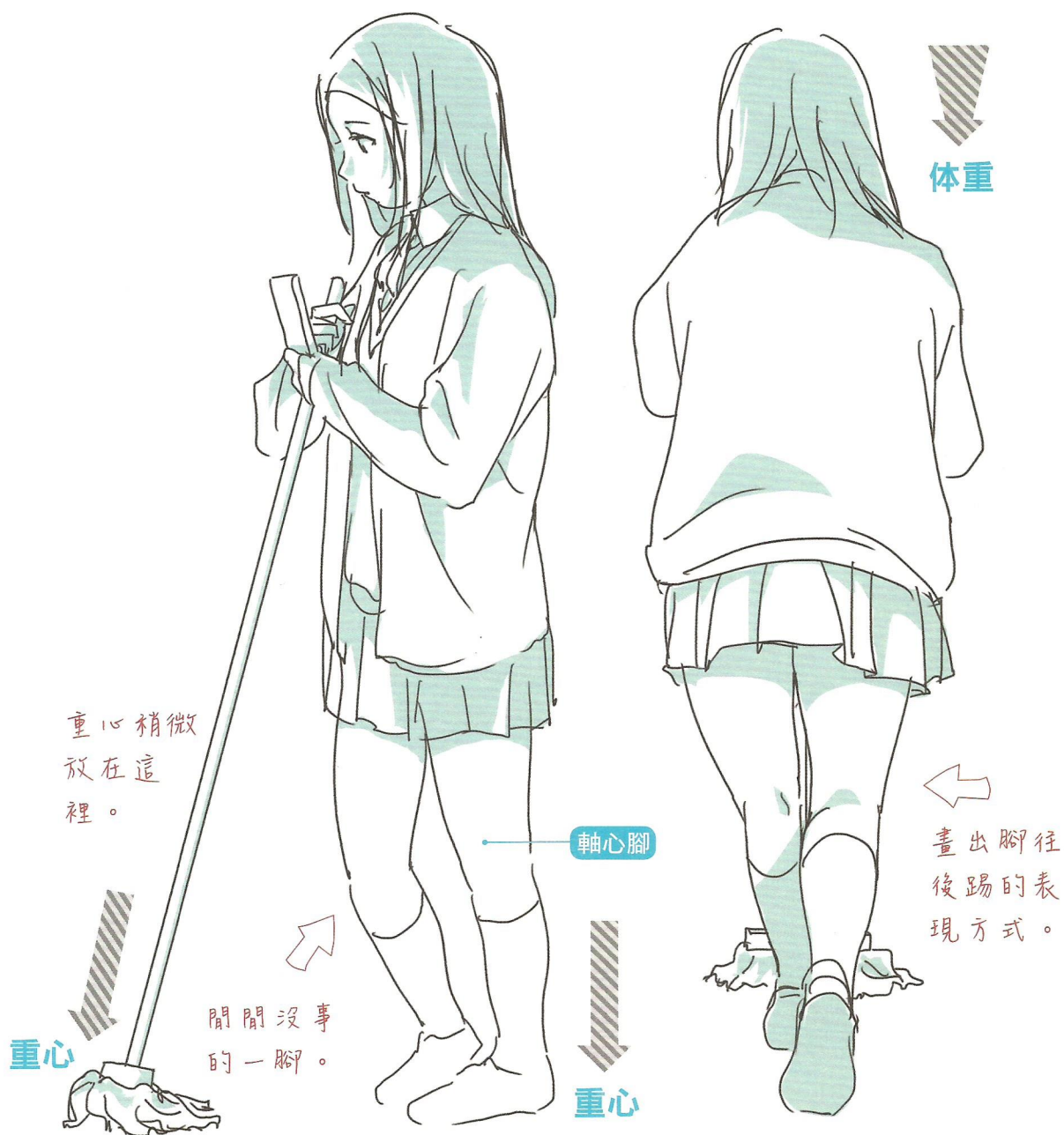
這是嘗試把體重壓在拖把上的狀態。
利用人物及拖把取得平衡感。

側

這是體重稍微壓在拖把上，同時看著手機的時候。

墜落

這是把體重壓在拖把上，並且往前的狀態。



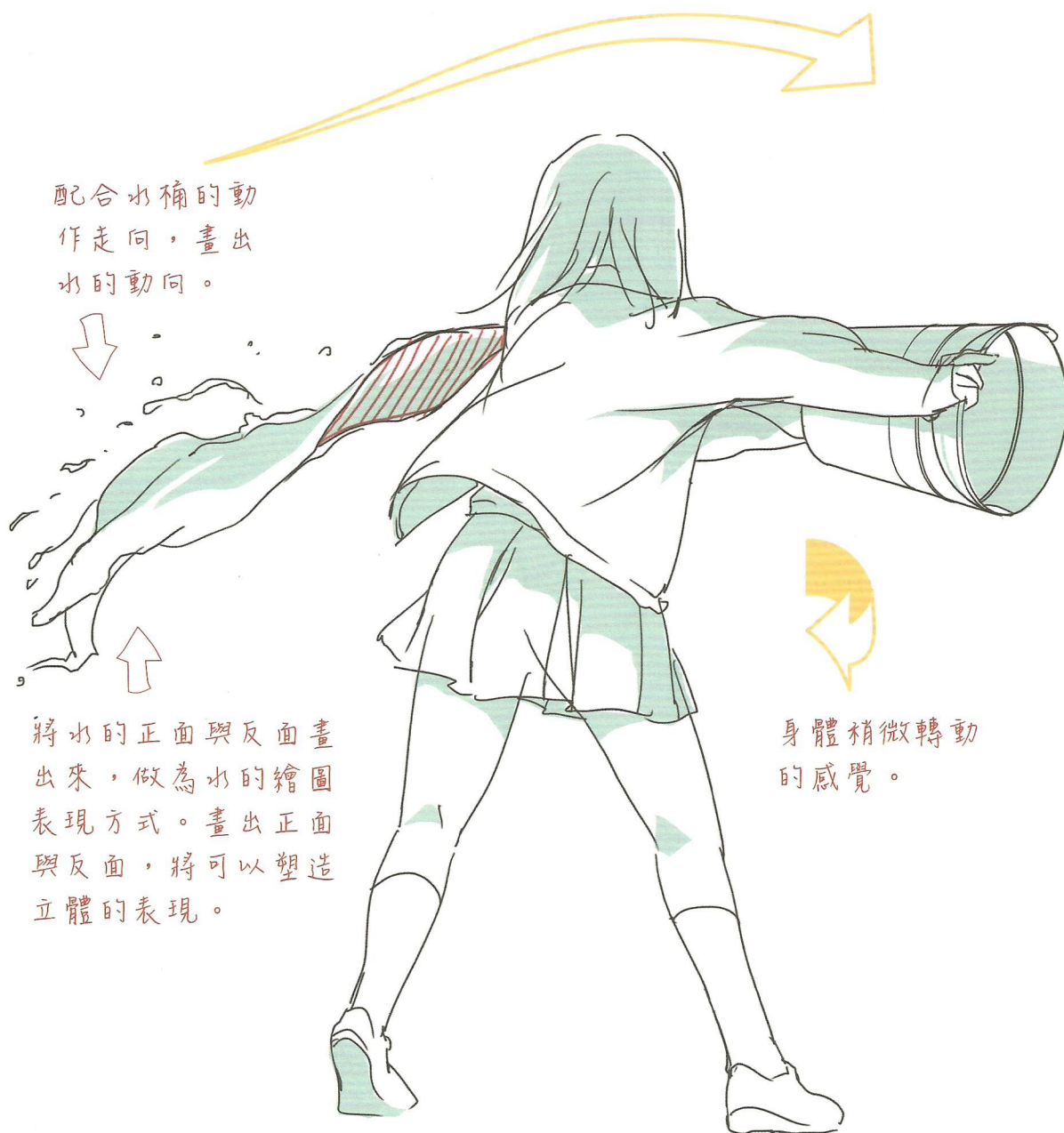
PART 2

14

打掃動作的繪圖技巧

▶ 潑水

這是為了把水潑出去而轉動身體的動作。請注意水桶因為水潑光而變輕的狀態，並且把它畫出來。



▶ 擦地板

這是正在擦地板的時候。以左手為軸心，右手自由地做出擦抹地板的動作。畫的時候請注意前傾的上半身。

右手可以自由地動作，所以使力的方式也變得自由。

用左手支撐上半身。



PART 2

14

打掃動作的繪圖技巧



▶ 用力擦地

這是用力擦地的時候。請思考腳往後踢、人往前進時，力量應該施加在何處，並且把它畫出來。

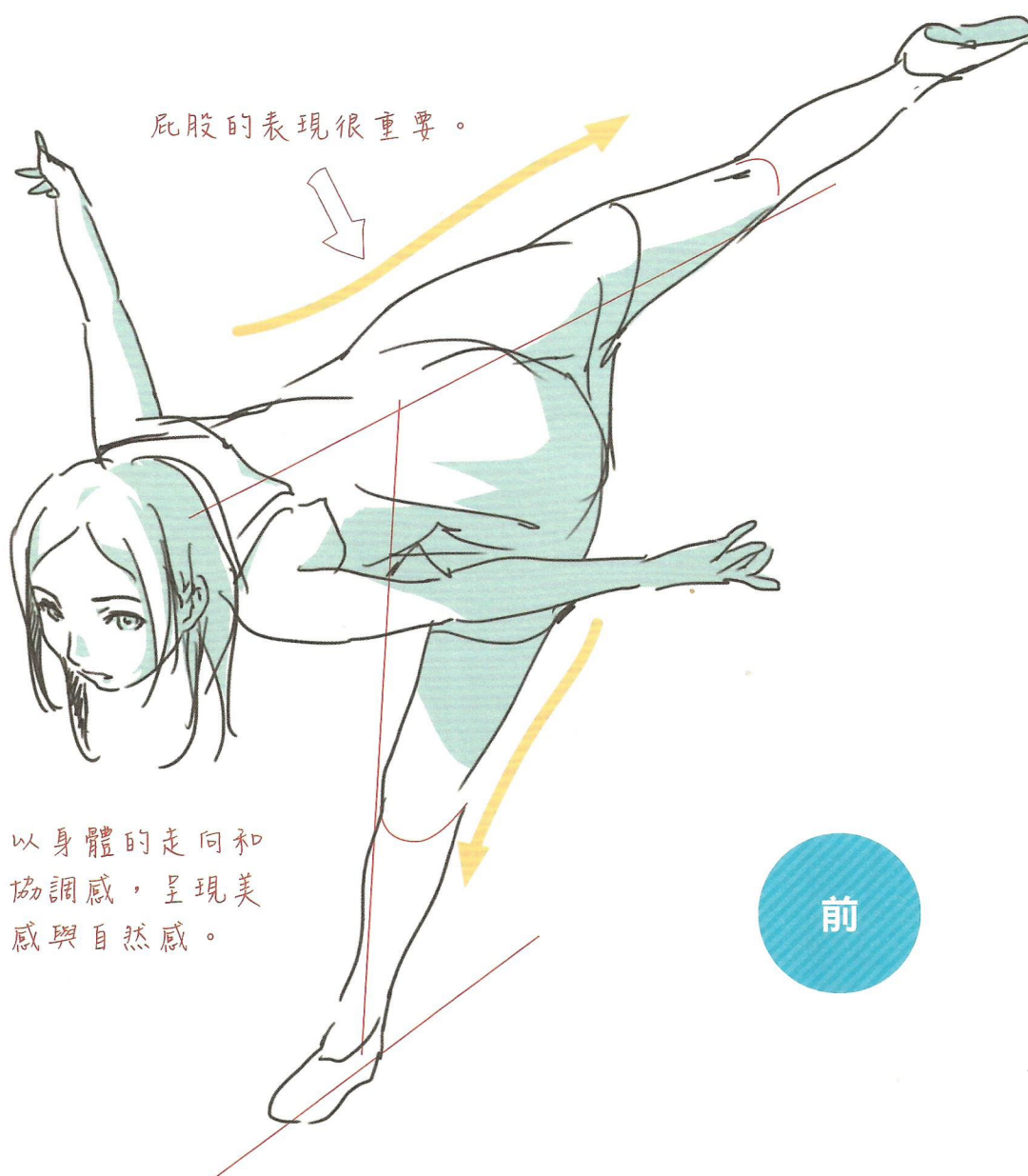
15 思考協調感的掌握方式

以下整理了利用T字形、Y字形、イ字形，掌握單腳平衡感的方式，以及將身體靠在物體（平衡球）上時的平衡感掌握方式。

► 利用T字形掌握平衡感的方式（前）

頭部比較重，所以讓屁股的位置稍微低一點。

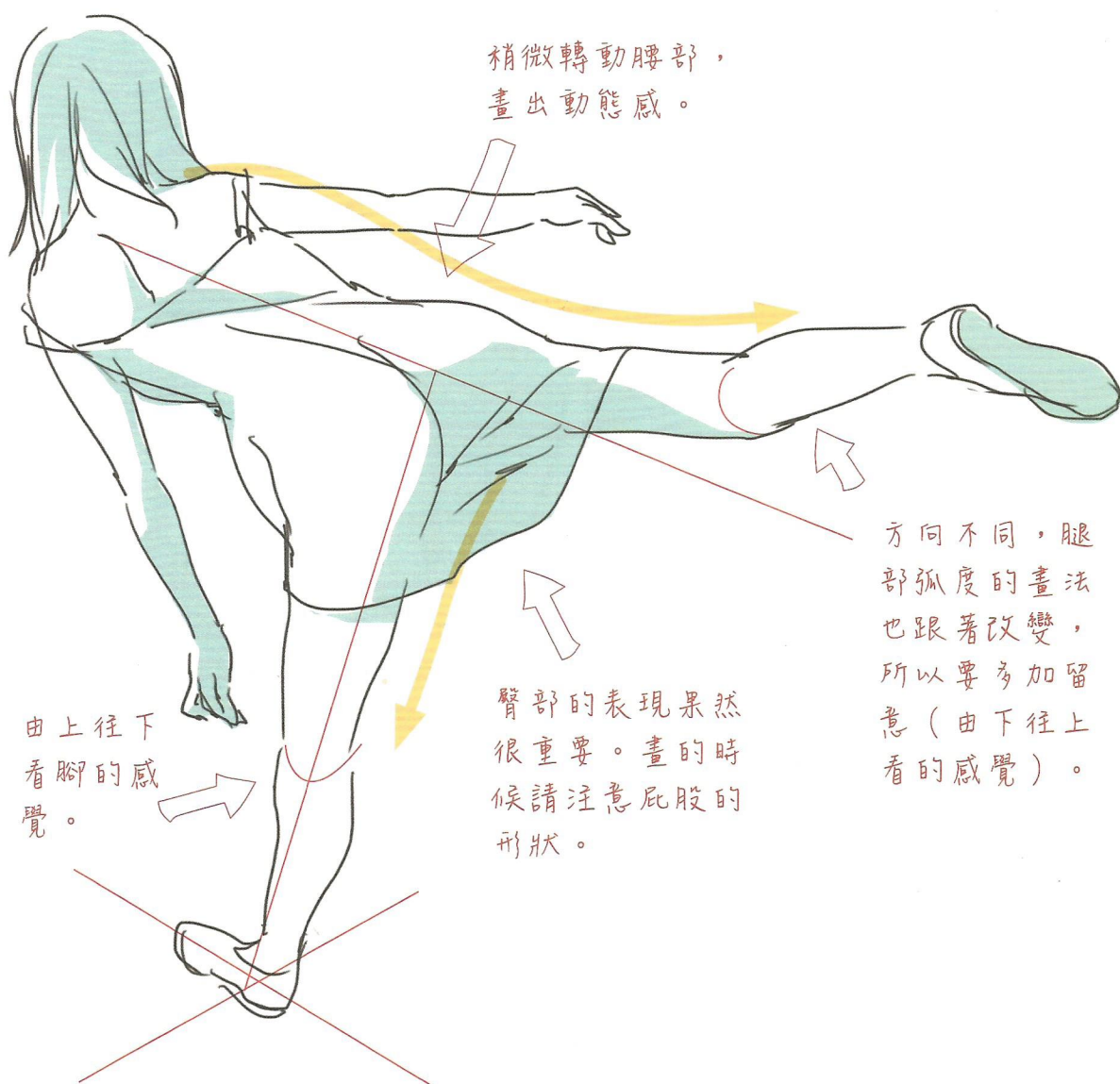
請畫出美麗而協調的平衡感。



► 利用 T 字形掌握平衡感的方式（後）

由背面來看，屁股的位置應該很清楚。
畫的時候請留意皺褶的形成方式。

後



PART 2

15

思考協調感的掌握方式

► 利用Y字形掌握平衡感的方式

這是把腳往前抬到不能再高的位置，然後保持平衡的狀態。讓身體朝稍微往後一點，保持平衡，將可以形成更穩定的狀態。

身體稍微往後傾的感覺，我覺得能讓平衡感變得更好。

讓頭髮具有動態感。



► 利用イ字形掌握平衡感的方式（後）

先想像走路的樣子，應該就很容易了解了吧。讓上半身稍微往後移動一些。和畫動態的姿勢相較之下，畫出自然的協調感更加困難。因此，請一邊思考重心，一邊把它畫出來吧。

讓身體朝後，以便取得平衡感。



嘗試使用平衡球

這是在球的上面保持平衡的狀態。畫的時候請思考體重壓在球上的感覺。

因為完全沒有使力，所以身體呈現放鬆的狀態。

體重放在球上的感覺。

有受到壓迫的感覺。

所有體重都放在球上。

讓球具有彈力的感覺。

球有被稍微壓扁的感覺。

PART 2
15

思考協調感的掌握方式

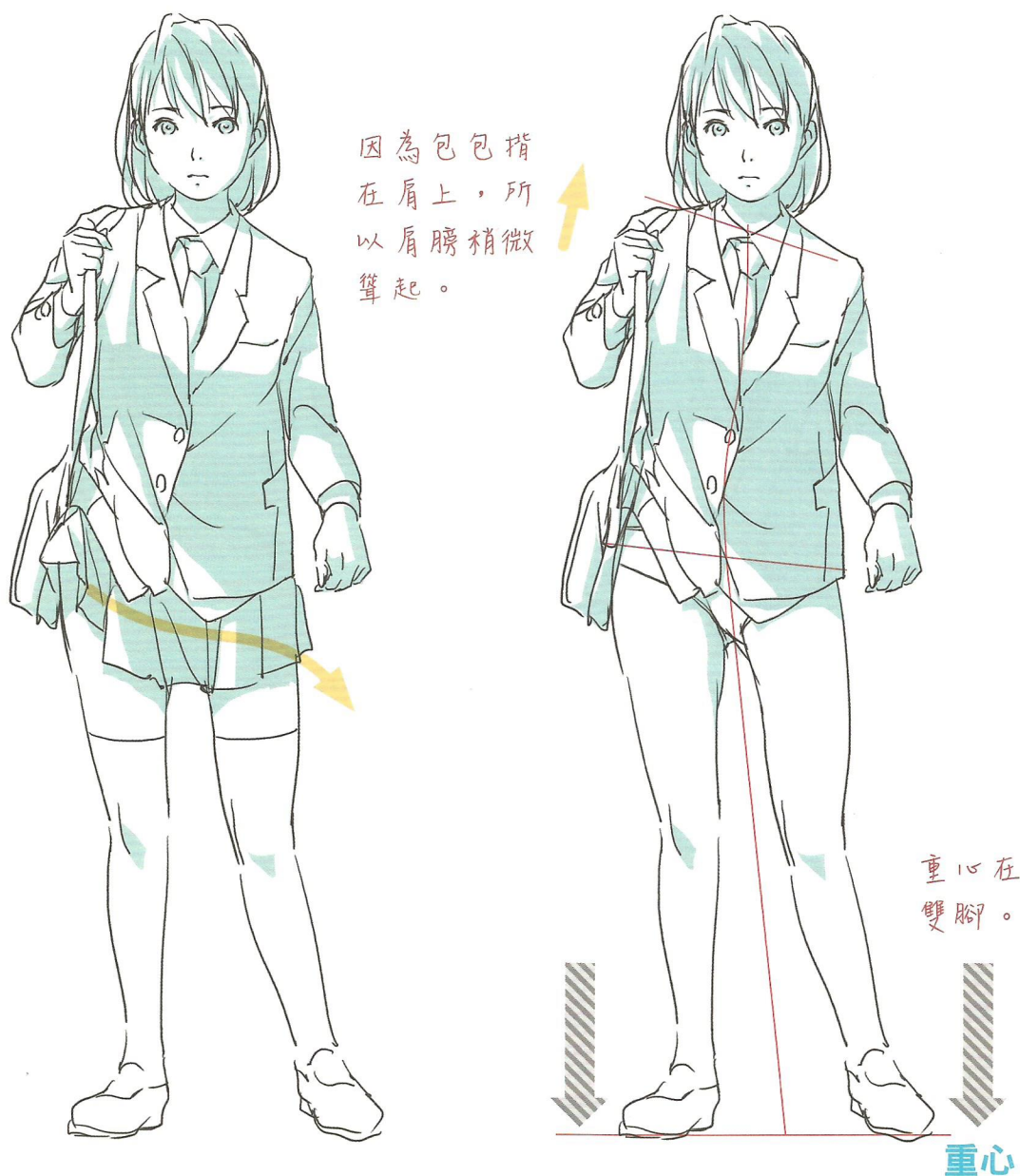
16 從身體的走向畫出裙子

繪製裙子的時候，如果上半身和下半身的連接部位變得比較不明確，我認為原因就出在沒有思考身體的走向。所以這裡就嘗試畫出脫下裙子後的身體走向。

▶ 右腰上抬

因為右腰稍微往上抬，所以裙子也形成了右側朝上的走向。

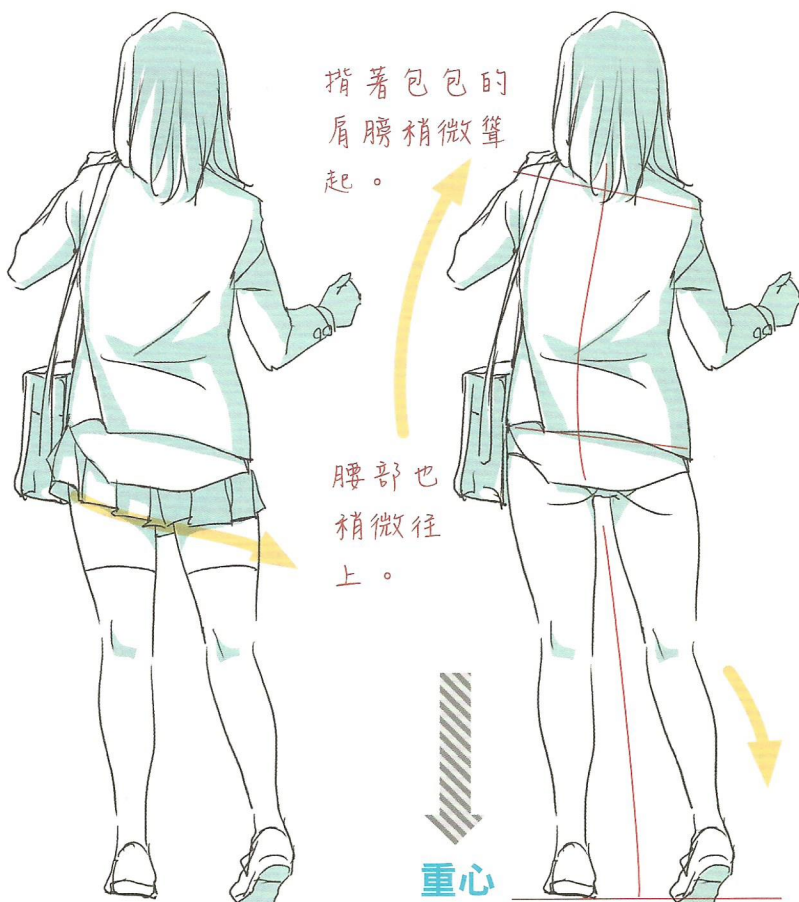
接著再畫出裙子被包包拉起來的樣子，更能呈現寫實感。



▶ 左腰上抬

這邊也因為左腰上抬，
所以就像這樣地讓裙子
往左側高起來。

裙子的走向和腰
部一樣往上高起
來，所以就變成
這種感覺。



▶ 屁股翹起

繪製屁股翹起來的姿勢
時，最重要的就是思考
屁股部位的裙子弧度。



PART 2
16

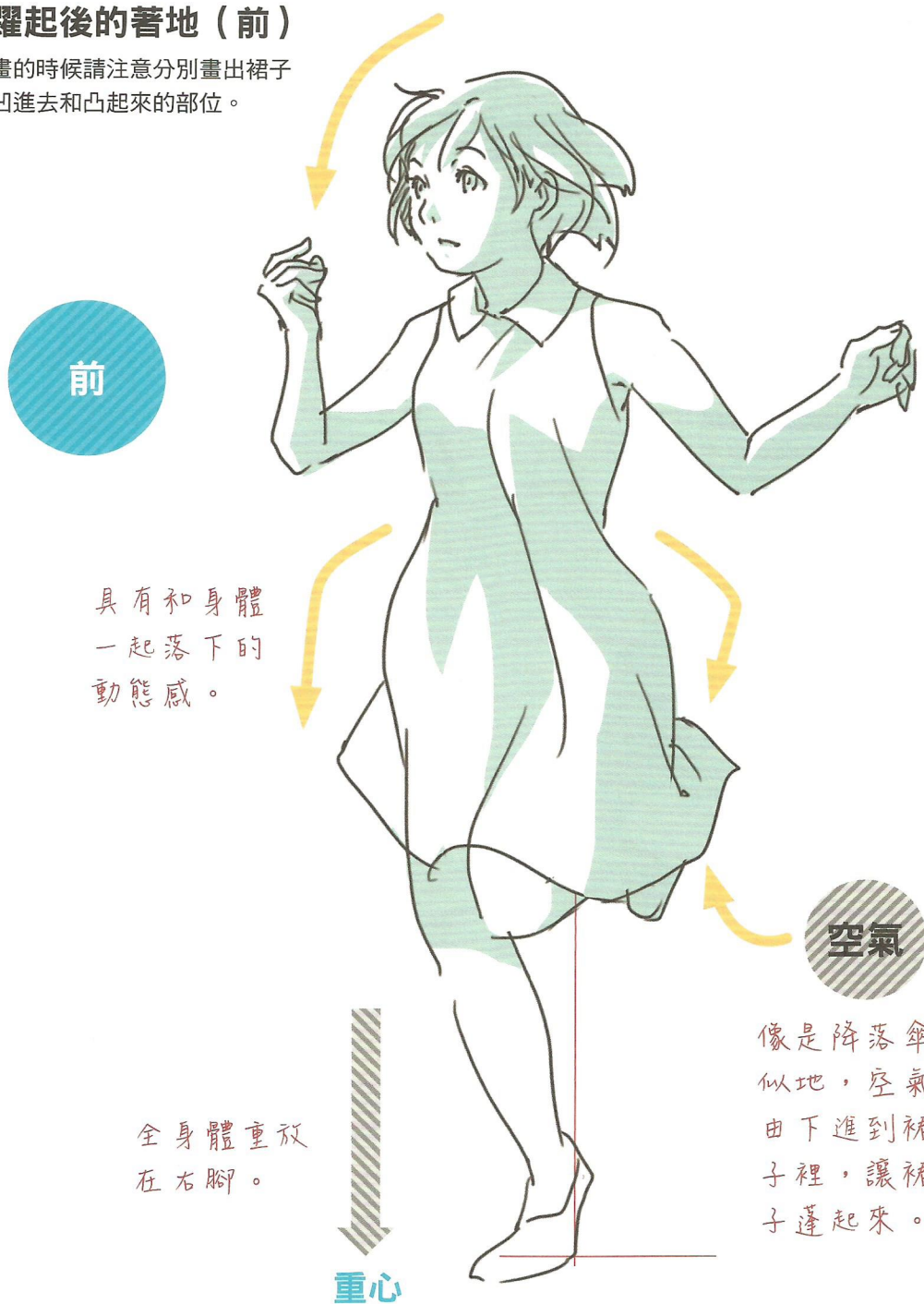
從身體的走向畫出裙子

17 畫出裙子在跑步時的飛揚動作

接下來請畫出裙子生動的動態感吧。裙子的動態感並不單純，因為它有許許多多的表現。像是飄起來的部位、形成皺褶的部位、撐起來的部位等等，所以請仔細地觀察看看。

► 躍起後的著地（前）

畫的時候請注意分別畫出裙子凹進去和凸起來的部位。



► 躍起後的著地（後）

裙子捲起來而形成了皺褶。
畫的時候請注意皺褶形成的情況。

後

讓整體的動態
顯得柔美。

頭髮的表現可以
說和裙子一樣。

請畫出往前動
作的樣子。

畫出裙子捲起
的部位。

重心

空氣

請畫出空氣跑到
裙子外面的部位
（隨風揚起）。

裙子輕輕飄起
來的部位。請
留意裙子的動
態感。

重心

► 跑得稍微快一點

請畫出空氣由前方往後方
流動的走向。

PART 2
17

畫出裙子在跑步時的飛揚動作

18 利用直線、三角形、S形的繪圖技巧

仰視角度的掌握方式不同，作品的呈現也有種種的變化。請配合自己想要表現的內容，思考適合的骨架線畫法。

► 使用直線的繪圖技巧

在正中央擺上直線，能夠帶來遠近感和震撼感。

身體利用S形呈現柔美感。

配合視線來畫，更具有震撼力。



► 使用三角形的繪圖技巧

三角形的技巧可以帶來穩定感，能有效地塑造出強而有力的感覺。



因為利用了直線式的走向來繪製身體，所以感覺變得有些僵硬。

雙腳張開，呈現穩定感。

PART 2

18

利用直線、三角形、S形的繪圖技巧

► 使用 S 形的繪圖技巧

即使是站姿的畫作，利用 S 形的技巧，仍然可以表現出柔美感與動態感。

利用 S 形曲線，再加上衣服的柔軟感，呈現女孩才有的柔美感。

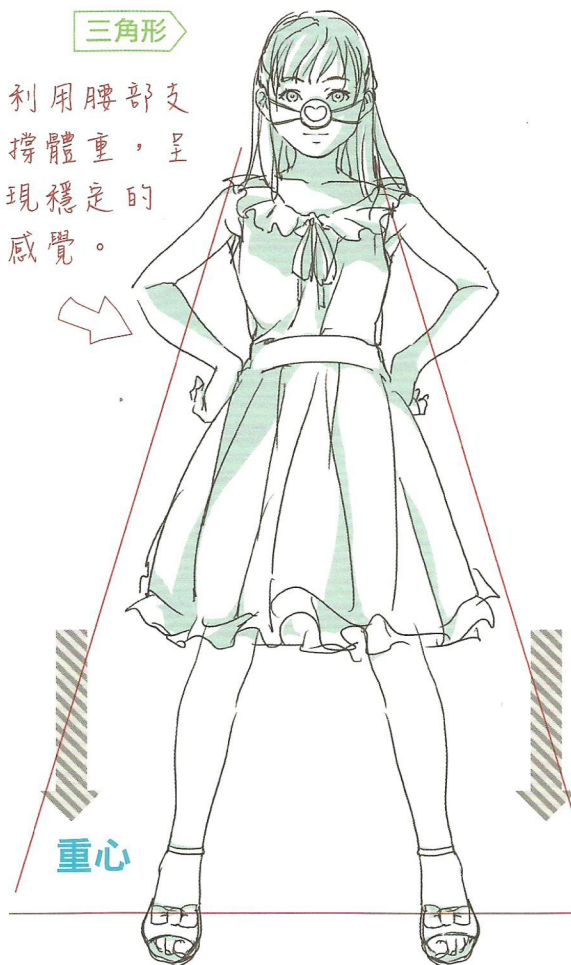


► 直線、三角形、S 形的其他範例

透過不同的骨架線畫法，
可以畫出各種不一樣的表現。

三角形

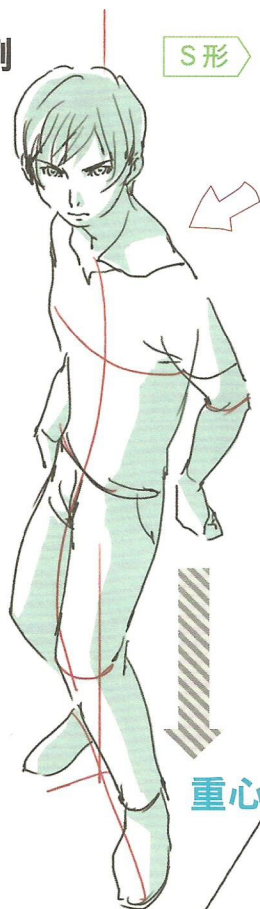
利用腰部支撐體重，呈現穩定的感覺。



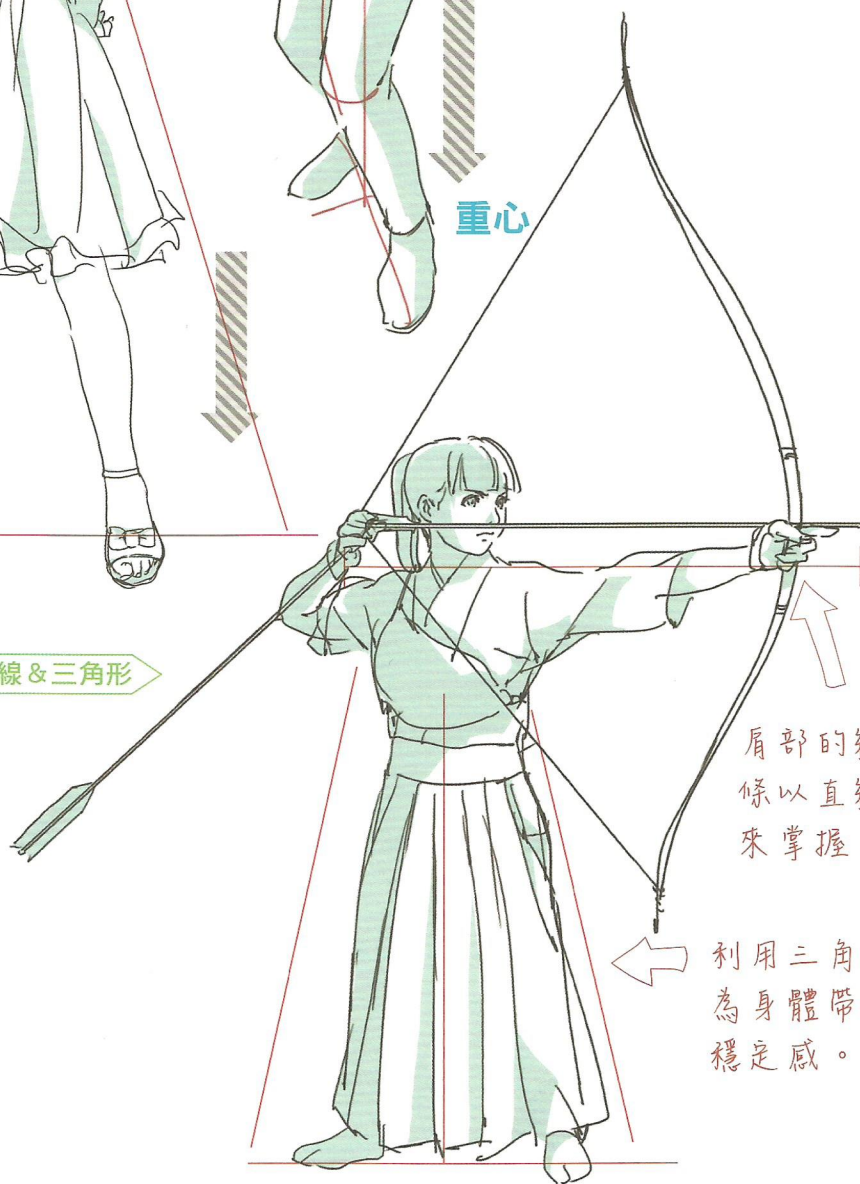
S 形

利用 S 形來
畫出協調的
狀態。

利用 S 形畫
出走向，可
以塑造柔軟
的姿勢。



直線 & 三角形

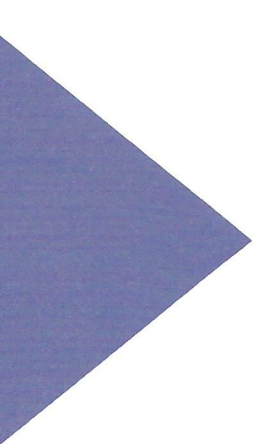


肩部的線
條以直線
來掌握。

利用三角形
為身體帶來
穩定感。

PART 2
18

利用直線、三角形、S 形的繪圖技巧



PART 3

思考角色與場面
的繪圖技巧





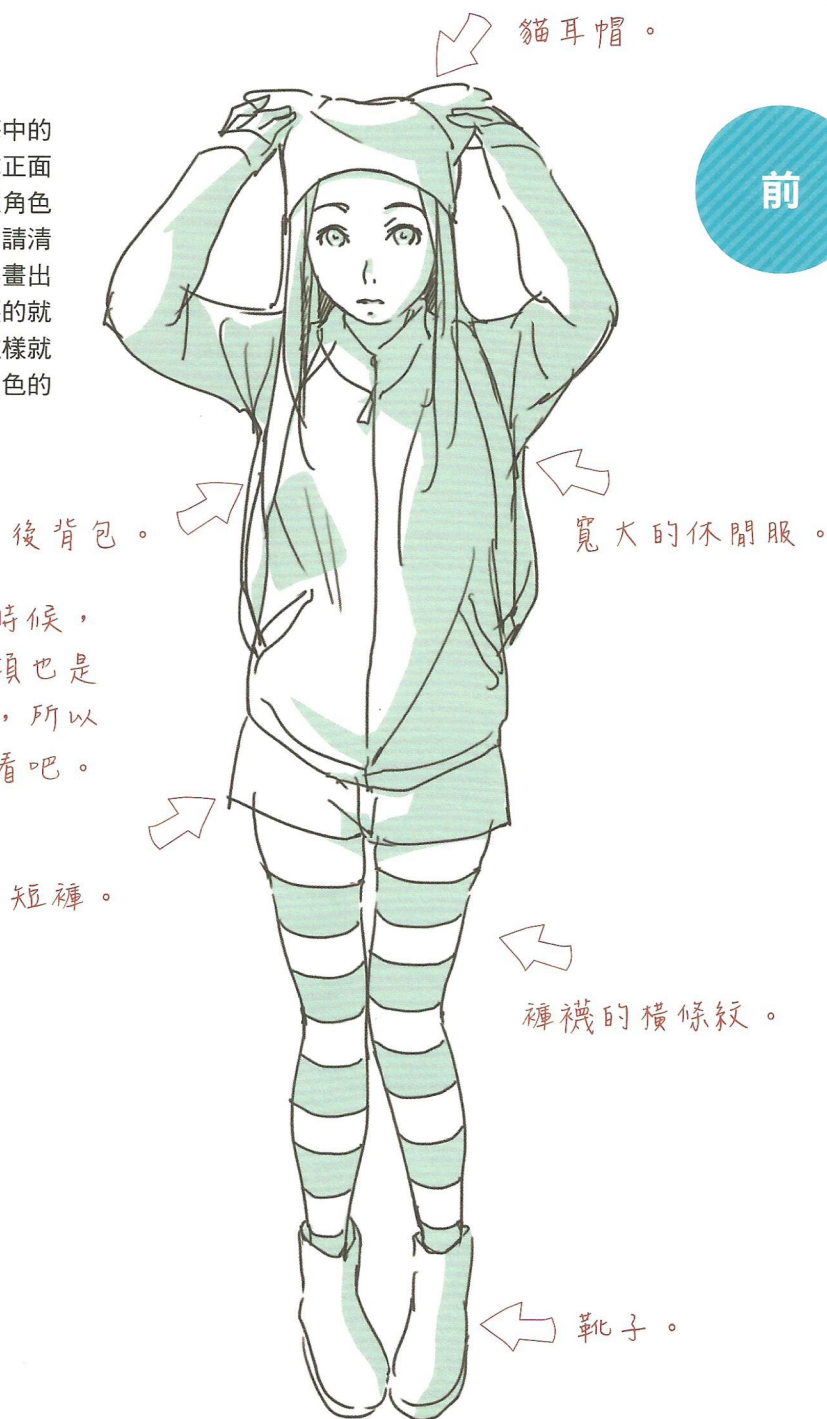
01 角色設計的基本技巧

在塑造角色之際，除了角色的年齡、身高、體重之外，同時也要設定角色的個性、興趣、異性偏好等細項部分。這種方式能夠鎖定焦點，讓設計變得比較容易。接下來我就嘗試畫出最低限度的設定。

► 繪製全身圖

首先將浮現於腦海中的角色全身圖，畫成正面的站姿。這是傳達角色特徵的重要姿勢。請清楚地把體型等條件畫出來吧。這時最重要的就是「辨視度」。這樣就很明確地呈現出角色的大致型態了。

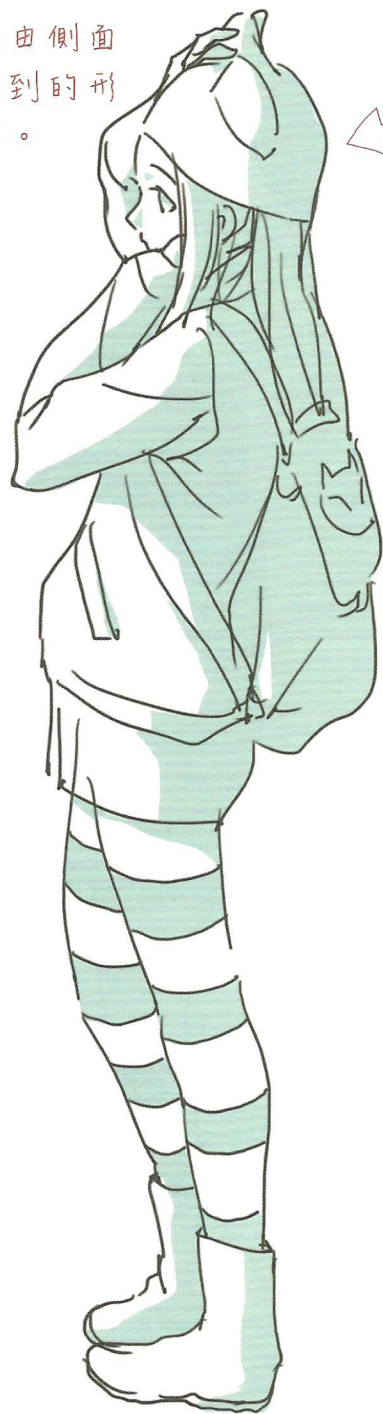
在構思角色的時候，服裝之類的品項也是很重要的一環，所以請仔細地想想看吧。



► 繪製側面圖

側面是畫出立體角色的重要姿勢，也可以將遠近感之類的元素大致設定出來。
在這時加入少許動作，或許挺不錯。角色的整體型態在這時候應該就固定下來了。

思考由側面
所看到的形
狀等。



思考帽子在
側面時的形
狀等。



思考背包
的圖案。



► 繪製坐姿圖

接著嘗試讓角色坐下來。請把角色的氛圍等部分也畫進去吧。因為可以畫得比站姿更靠近角色，所以請把角色畫成可愛的模樣。

褲襪的橫條紋
能夠很容易地
表現腿部的立
體感。



PART 3

01

角色設計的基本技巧

► 繪製動作圖

接下來再嘗試畫出動作。請一邊思考角色的柔美感、動作、氛圍等等，一邊把它畫出來吧。



透過角色動作的繪製，能使角色在個性等方面更加明確，所以請把它畫出來吧。

► 繪製背影圖

背影圖最重要的就是，它可以清楚地傳達正面所看不到的部分。畫的時候請注意，避免偏離了正面、側面所呈現的氛圍。



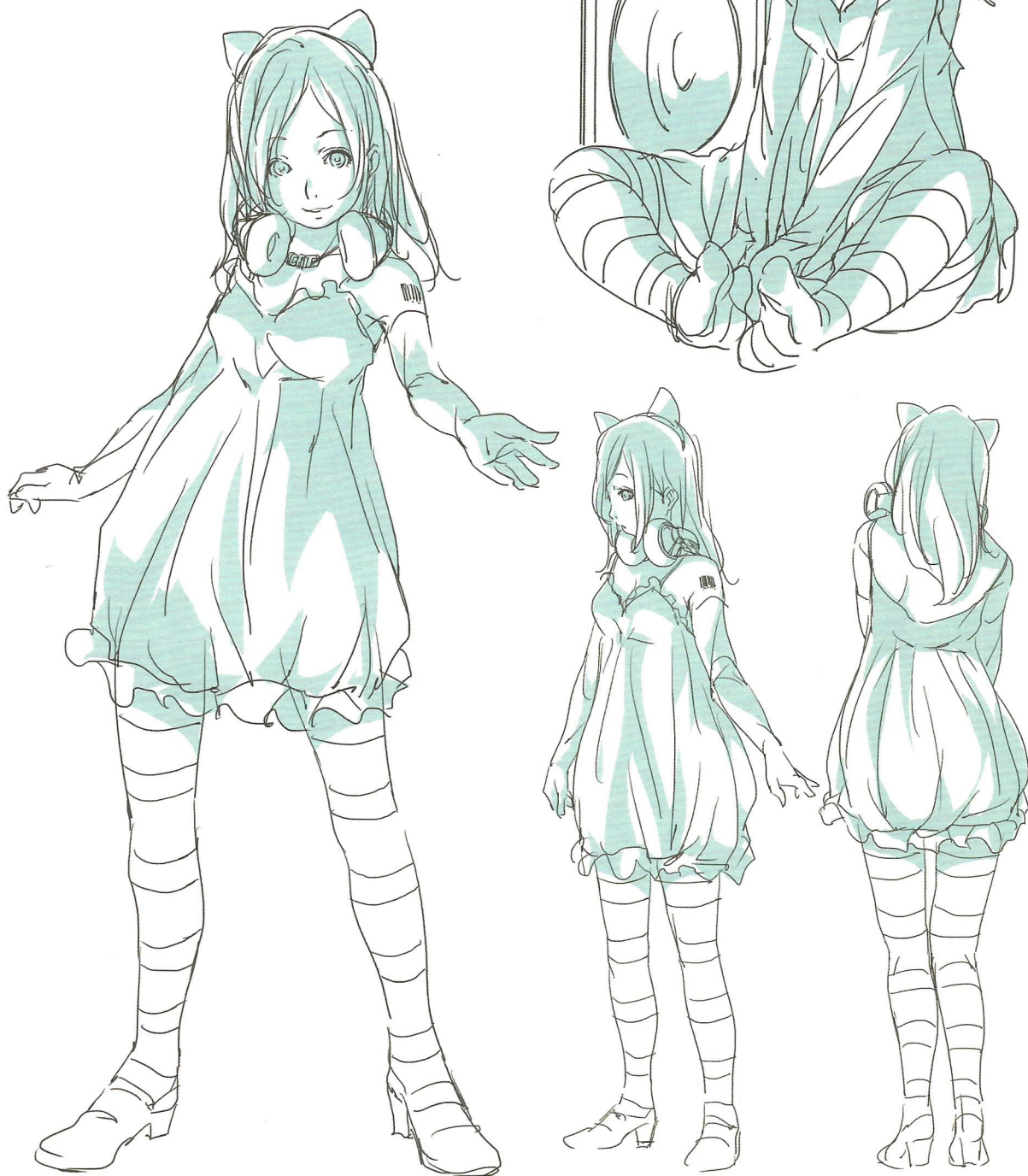
請畫出身體線條全身對稱的模樣。盡可能學會畫出正面、側面、背面的站姿。



到了這裡，應該就能畫出大致的角色來了，接下來再繼續畫出細部表情等方面吧。到這裡，我建議至少要先畫全身圖。

► 範例：嘗試繪製新的角色

在塑造新的角色之際，不能光是在腦子裡想像而已，總而言之就是要畫出來。把其中不需要的部分刪掉，如果有想要加進去的東西，這時就加進去。透過化為具體的形狀，從而掌握整體的協調感，產生新的創意。



PART 3

01

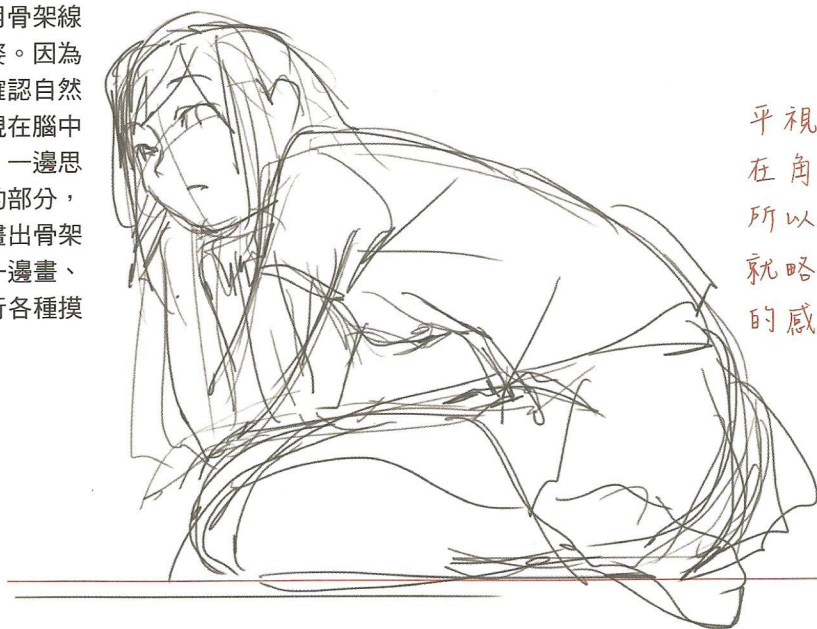
角色設計的基本技巧

02 繪製角色的訣竅與方法

以下試整理了繪製角色的一連串流程。因為這裡介紹的終究是個人的方式，除此之外，我想應該還有很多方法。請把我介紹的當成參考來看看吧。

► 坐姿：繪製骨架線

首先請用骨架線畫出坐姿。因為要一邊確認自然而然浮現在腦中的形象，一邊思考細微的部分，所以先畫出骨架線。請一邊畫、一邊進行各種摸索吧。



平視角度的位置在角色的腳邊，所以整體的構圖就略略帶有仰視的感覺。

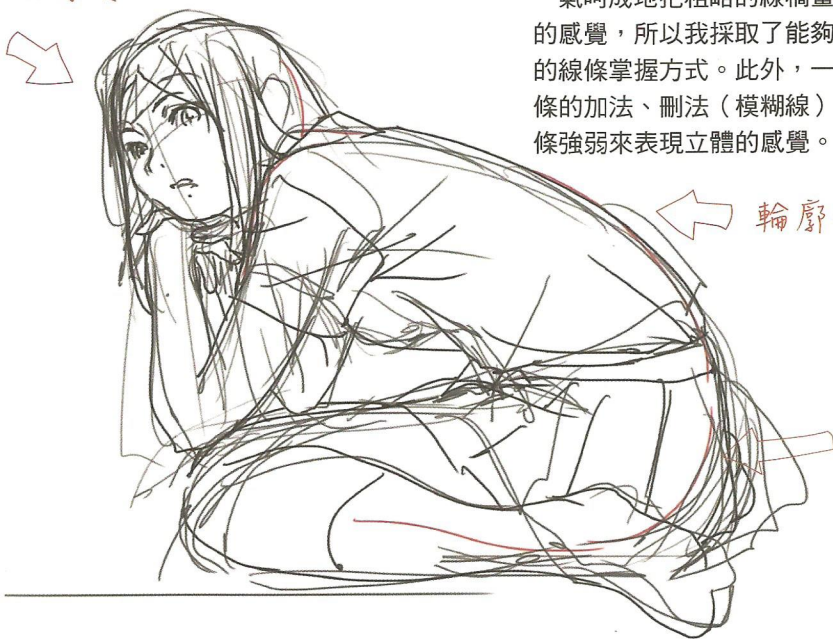


臉部也是仰視角度。



► 坐姿：繪製粗稿

一氣呵成地把粗略的線稿畫出來。為了呈現立體的感覺，所以我採取了能夠讓人想像身體遠近感的線條掌握方式。此外，一邊思考前面與裡面線條的加法、刪法（模糊線），一邊繪製，透過線條強弱來表現立體的感覺。

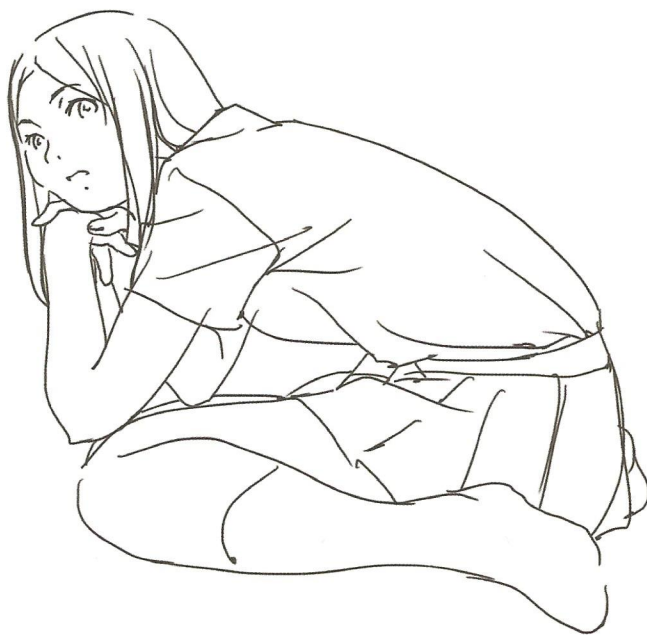


輪廓很重要！

屁股雖然被裙子遮住了，不過還是要仔細地思考屁股的線條。

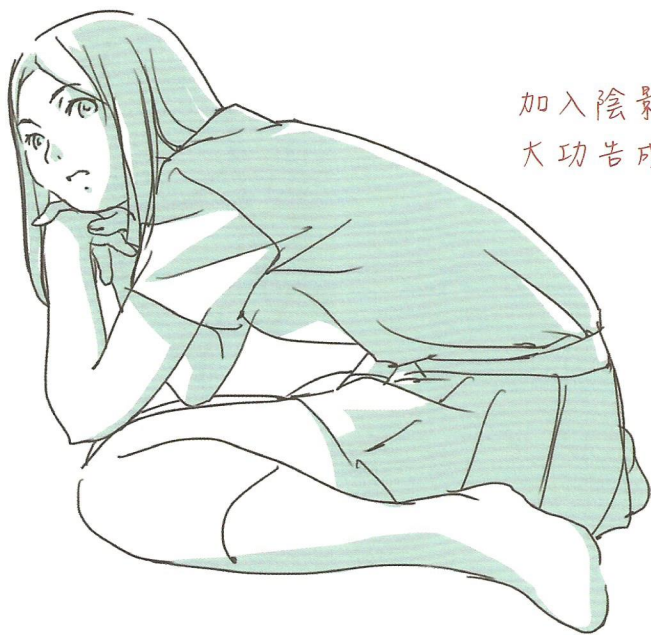
► 坐姿：完成線稿

一邊留意粗稿步驟所說明的線條強弱，一邊清稿。這時候如果只是照著原來的線條描畫，線條就會顯得呆板，不要以補在骨架線上的方式來畫，而是要畫出具有氣勢的線條。



► 坐姿：畫上陰影

加入陰影能使線稿產生強弱感，立體感並不是只能靠明暗來表現而已。有立體感的線稿，然後再於線稿加入陰影，這樣才能讓立體的表現更加寬廣，表現也更加豐富。



加入陰影之後就大功告成了。

PART 3

02

繪製角色的訣竅與方法

▶ 站姿：繪製骨架線

接下來再由俯視的角度畫出站姿（背影）吧。



先掌握大致的透視骨架線，我覺得能讓繪圖變得較輕鬆。

俯視的角度可以看到地面，所以要畫出地面的骨架線。

▶ 站姿：繪製粗稿

一邊或多或改變姿勢及角度，
一邊畫出線稿來。



思考身體的中心，並且把它畫出來。

思考脊椎與腰部的位置，並且把它畫出來。

▶ 站姿：完成線稿

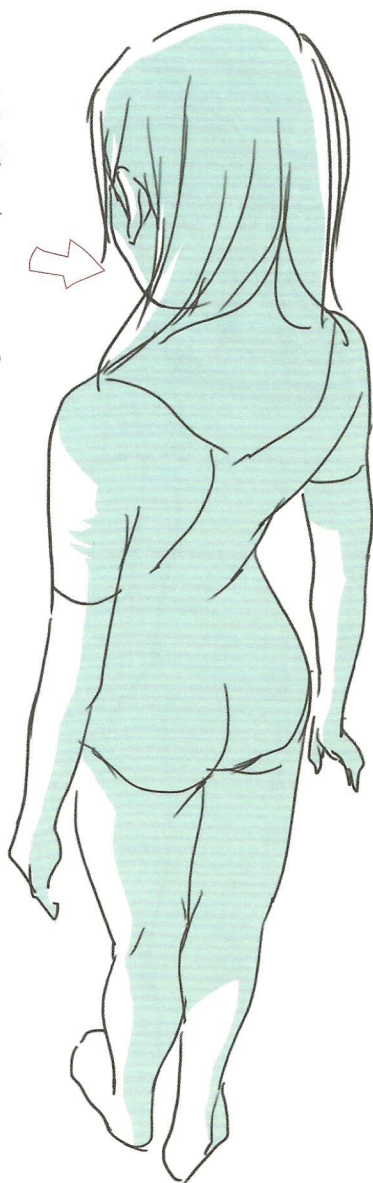
在線稿的階段，呈現立體感的表現。



▶ 站姿：畫上陰影

加入陰影，讓立體感更加豐富。

請利用陰影增加強弱感，使身體的走向能更明確地表現出來。



PART 3

02

繪製角色的訣竅與方法

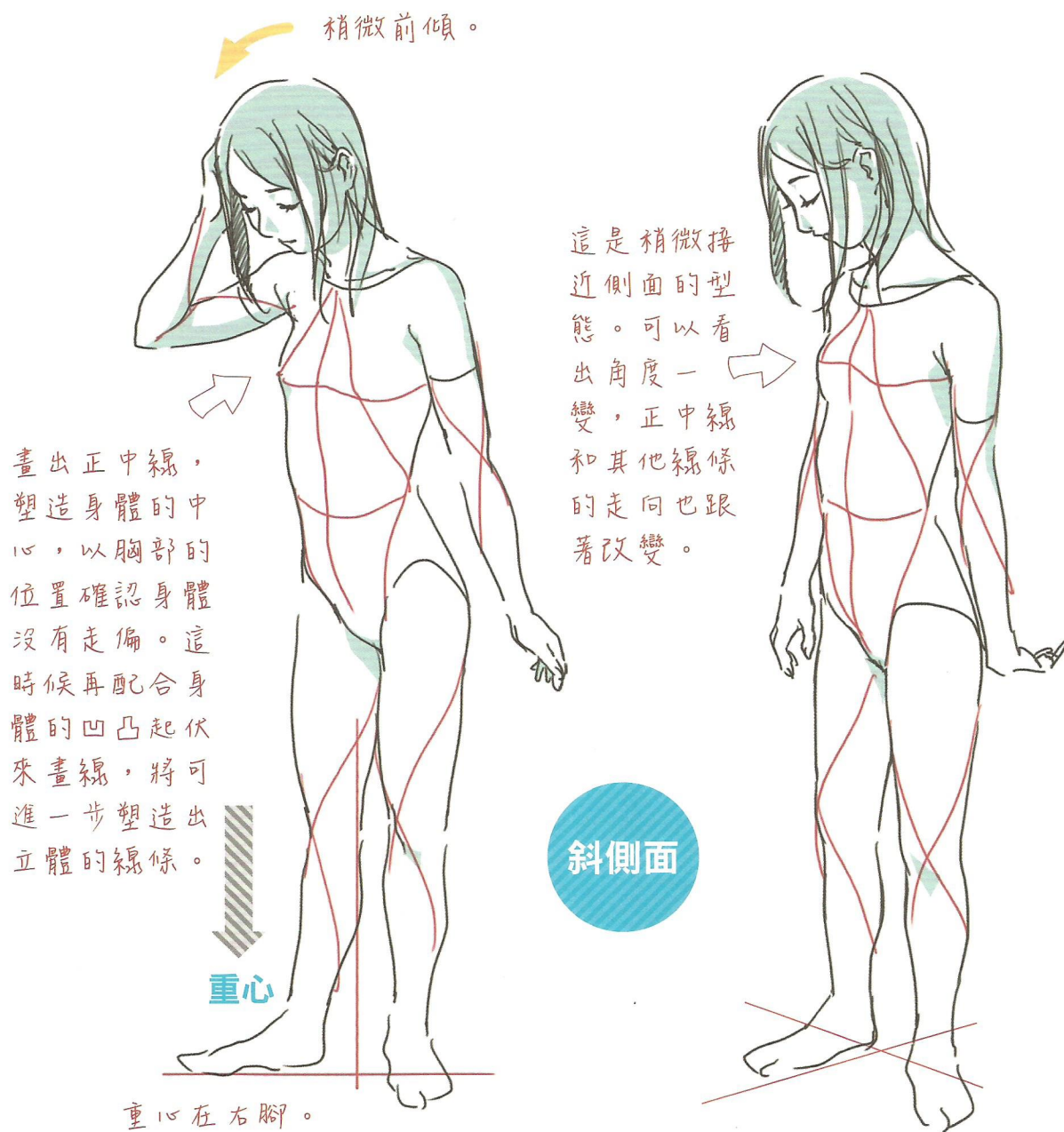
03 繪製立體的角色

這裡介紹的是讓身體更加立體的繪圖技巧。請思考身體的走向，並且把它畫出來。繪製骨架線的時候，一樣要思考立體式的走向。

▶ 站姿（斜側面）

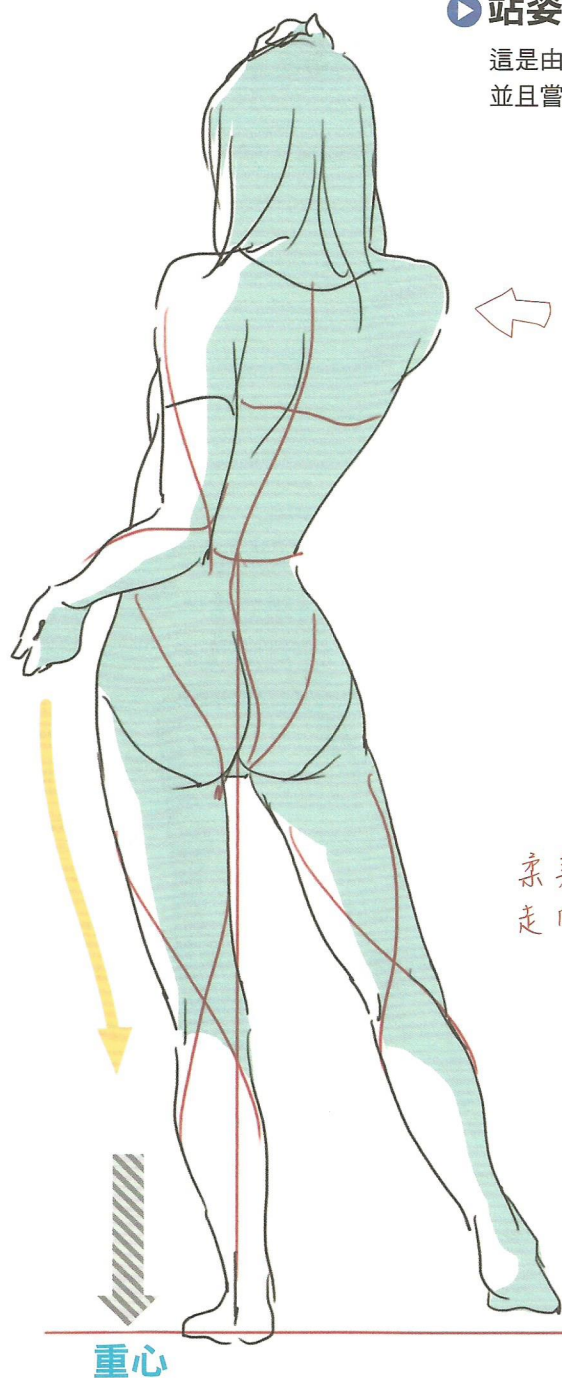
觀察紅線的走向，應該就可以看出身體的立體感。

繪製線稿時，無論哪一個階段，最好都能夠掌握住這個走向。



▶ 站姿（背面）

這是由背面所看到的身體走向。請意識到紅線的存在，並且嘗試畫畫看。



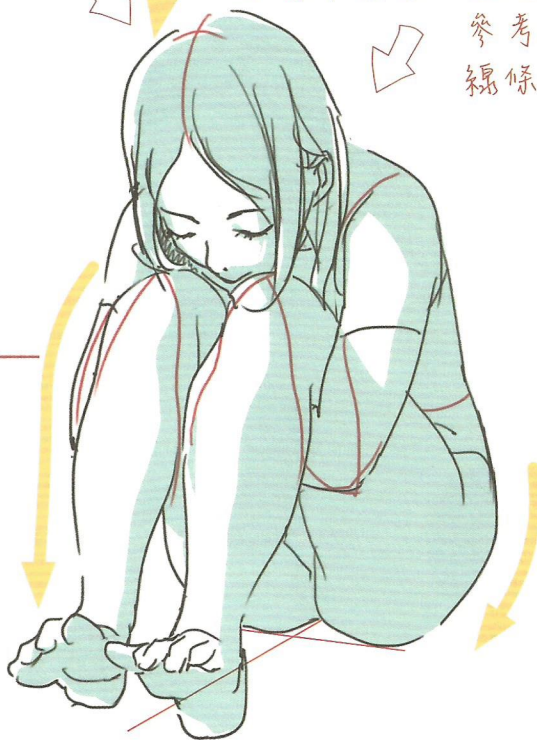
把背面也畫成
這種感覺，我
想應該就很容
易懂了。

▶ 坐姿

因為遠近感是必要的項目，所以請注意整體的協調感，同時把遠近感畫出來吧。

柔美的身體
走向。

因為線條是用來掌握
身體的中心與肌肉的
走向，所以我認為最
好依照個人的偏好，
畫出容易看懂的線。
因為畢竟它只是用來
參考的
線條。



PART 3
03

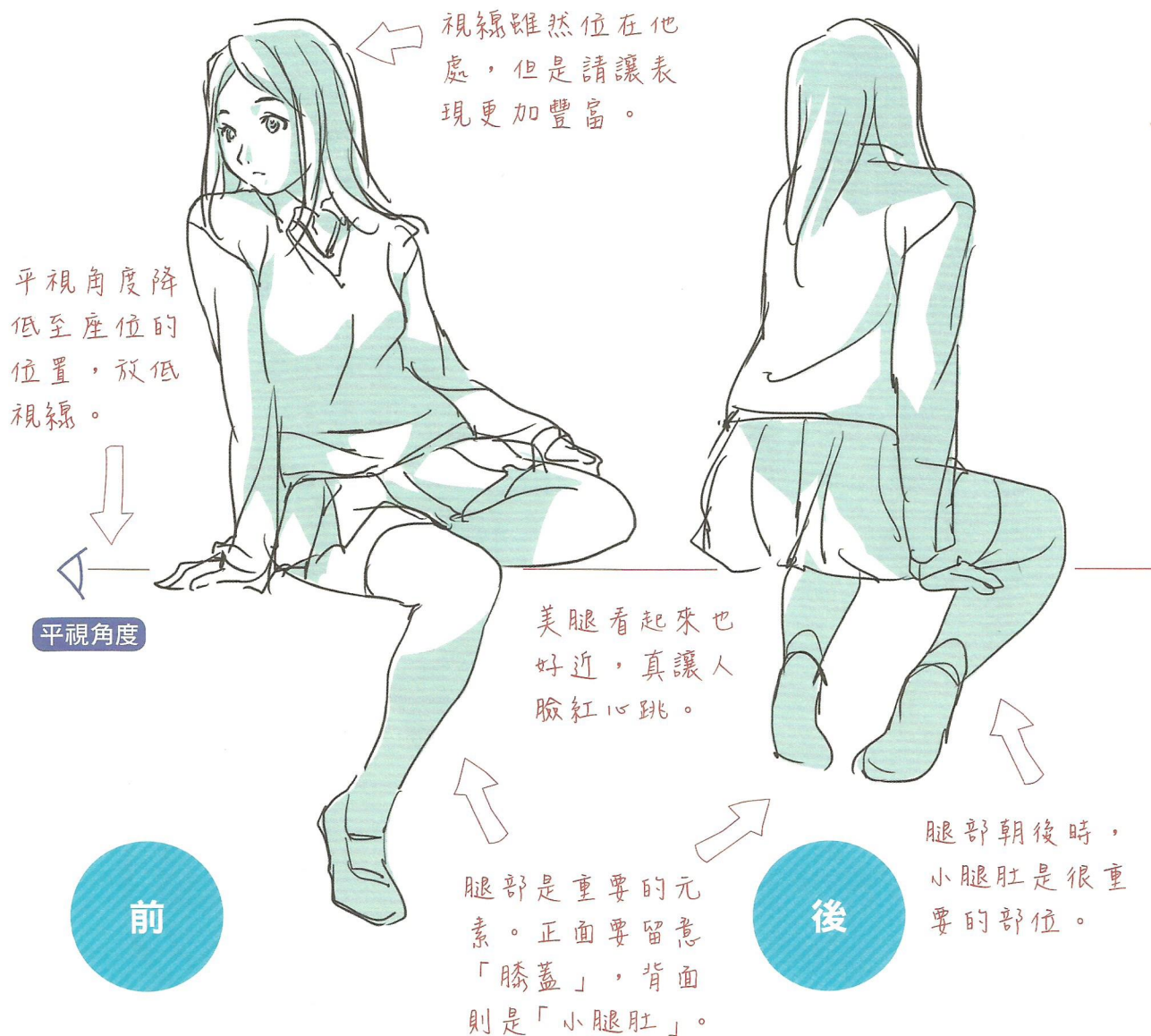
繪製立體的
角色

04 讓角色更顯魅力的版面配置

加入女性所具有的自然要素，例如：女性特有的動作、身體動態等等，另外再改變平視角度，花點巧思在空間版面的配置上，讓角色更顯魅力。

► 在較低的平視角度所看到的坐姿

像這樣將平視角度降低，看起來就像距離角色更近，彷彿角色就位在我們的身邊。



► 俯視角度所看到的站姿

這裡是透過視線朝向正面的方式，讓角色的表情顯得豐富。而且整體採取俯視角度，所以就帶來了眼神望向上方的狀態，讓魅力進一步提升。

這是把手往上舉，伸直背脊的時候。角色的視線則望向觀眾。

讓手部顯得稍微長一點，使整體呈現遠近感。

因為是採取俯視角度，所以由上往下看的時候，屁股的圓潤弧度就成了立體感呈現的訣竅。畫的時候請多留意。

稍微內八的站姿，顯得更可愛。

後

前

腿部的呈現也很重要。

PART 3
04

讓角色更顯魅力的版面配置

海報上經常出現的版面配置

針對宣傳用的印刷品，例如：用來宣傳動畫等作品的主要內容、傳達角色魅力的海報或宣傳廣告等等，這一類宣傳品之中經常可見的繪圖技巧，接著我們就來看看吧。

▶ 海報上的角色排列方式

以主角為中心，其他角色依序由前而後的排列方式，我想應該有很多。請將各角色的魅力發揮至最大極限吧。另外，以海報而言，先想好能夠加入標題、廣告詞之類空間，這個部分也很重要。

①主角

主角擺在中央位置，並且讓平視角度配合主角的視線。另外再加入少許動作，塑造出想要傳達的訊息。最近的主角有很多都是特徵比較弱，像是處處可見的平凡人物。

②女主角

對於故事而言，女主角的意義僅次於主角，所以女主角經常被擺在主角的旁邊（側邊）。請畫出女主角的魅力吧。

③主要配角

以主要的配角（次要角色）而言，我想大多是長得帥，而且又會幫助主角的一種角色。比較容易受到歡迎的，應該就是這種類型的角色，但是不要塑造得太完美，讓他稍微帶點傻傻的特質，能讓這個角色更有魅力。請畫出帥氣的第三號人物吧。

④反派角色

這裡經常擺放黑暗世界的支配者或是反派的角色（競爭對手）。燈光方面是以陰影的部分較多，形成充滿神秘感的表現。



到這裡為止是主要角色，到這裡為止都用同一個透視圖來畫。

▶ 平視角度

以主角的視線為平視角度。

← 用來掌握整體協調感的三角形配置，應該相當常見。

► 光線的投射方式

光線的投射也有它的意義存在。想要傳達主要角色的魅力，塑造出反派角色謎樣的氛圍，這時就請分別使用亮的部分和暗的部分，畫出具有強弱張力的表現吧。

暗的部分。角色設定是不明確的謎樣角色。

光源



有光的明亮部分投射在主要角色身上，能為角色帶來存在感。

明亮部分。角色設定是很明確的主要角色。

暗

明

PART 3
05

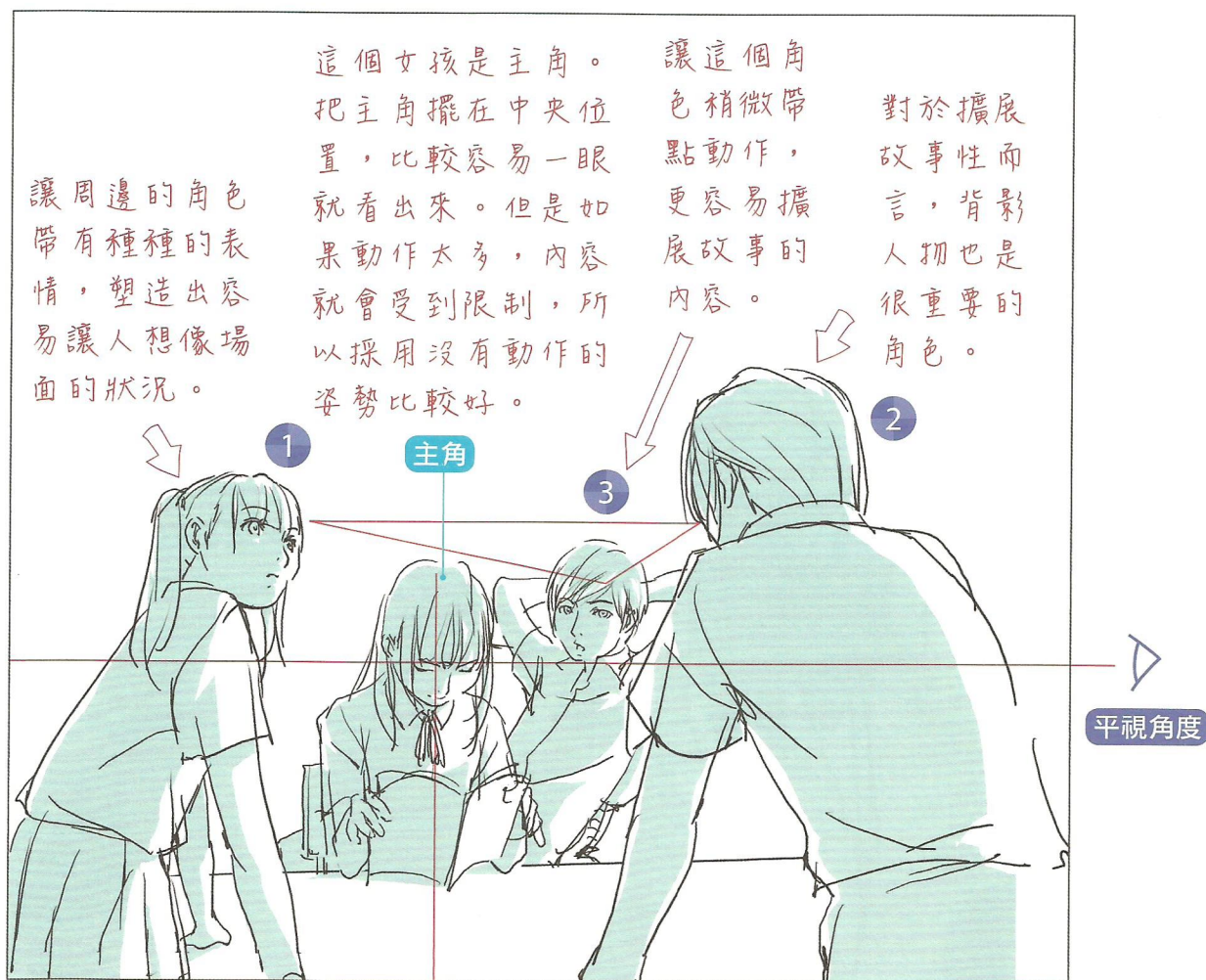
海報上經常出現的版面配置

06 具有場面想像感的版面配置

即使是相同的故事，場面的構成一變，它的有趣程度也跟著改變。為了讓觀眾有生動的想像感，請配合故事的內容，思考場面的構成，然後具體地畫出來吧。

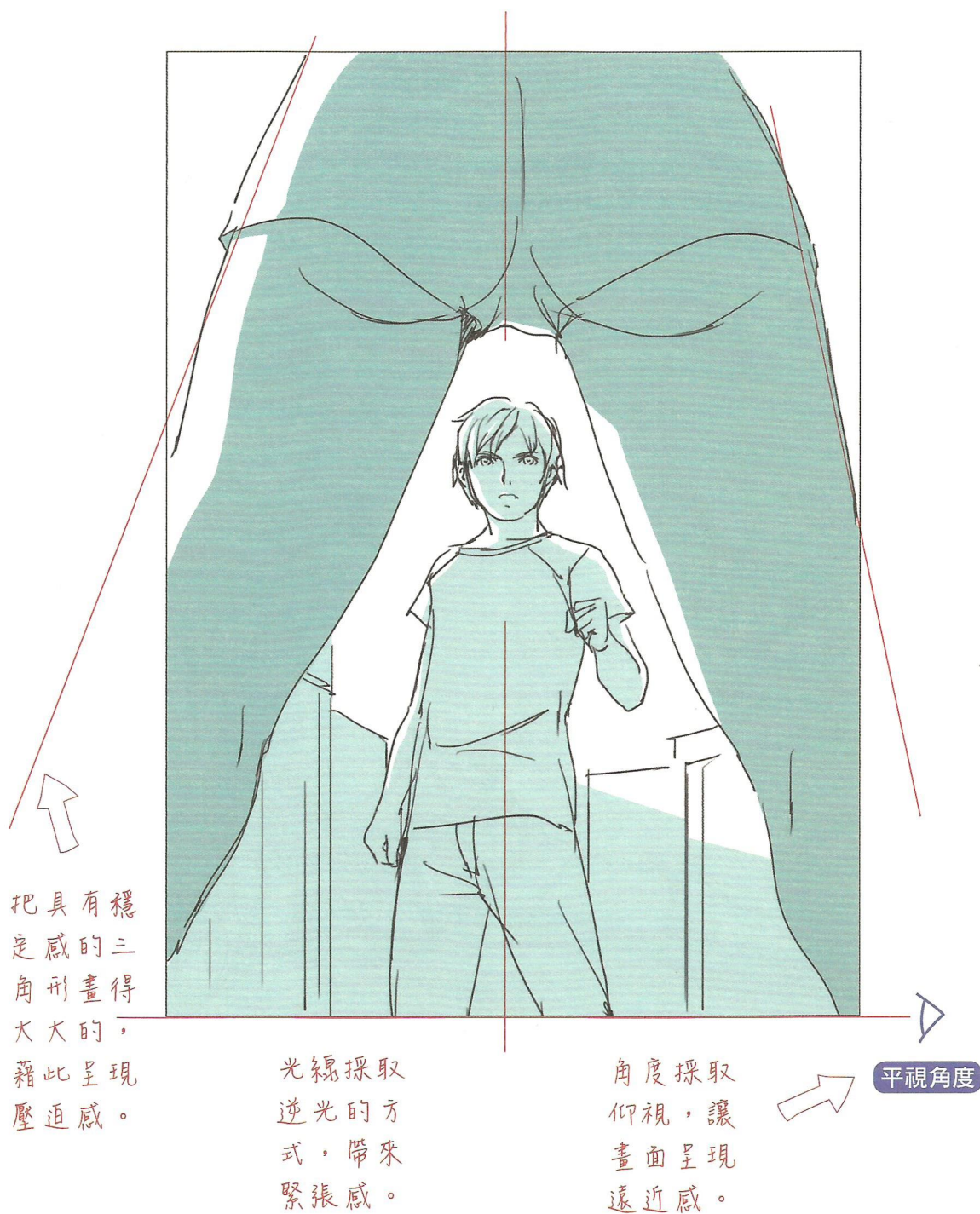
►把主角和附近都環繞起來的配角

主角未必握有故事所有的關鍵。有時候主角沒有多說話，只靠配角來呈現故事。在這種情況下，我想應該可以使用這種空間配置。這次①②③的三位配角，成了讓觀眾想像故事的人物。



► 讓人意識到主角存在的臨場感傳達方式

把主角擺在主要位置，前面的大塊面積則配置另一個角色巨大的一部分，這樣可以讓人想像主角被壓迫的一種緊張狀態。



PART 3
06

具有場面想像感的版面配置

07 設定配角

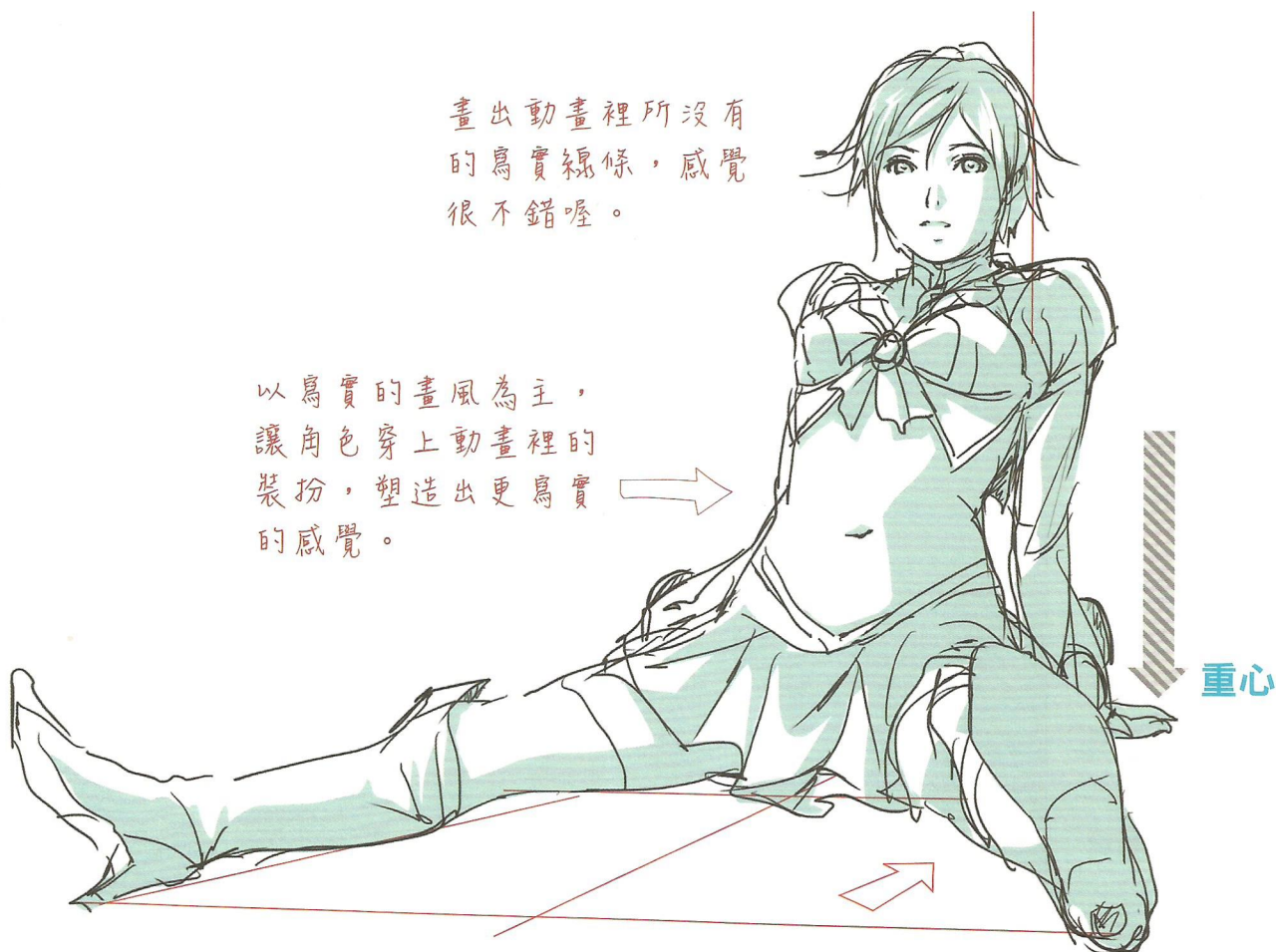
配角雖然只從一旁支持主角，但是有的配角反而能讓人感覺到溫暖、親近。
接下來就請畫出具有如此魅力的角色吧。

► 變裝

真實世界的變裝是以寫實的方式表現動漫角色，
但是這裡終究是插畫的表現，所以可以把討厭的
部分去除，畫出更寫實的變裝角色。

畫出動畫裡所沒有
的寫實線條，感覺
很不錯喔。

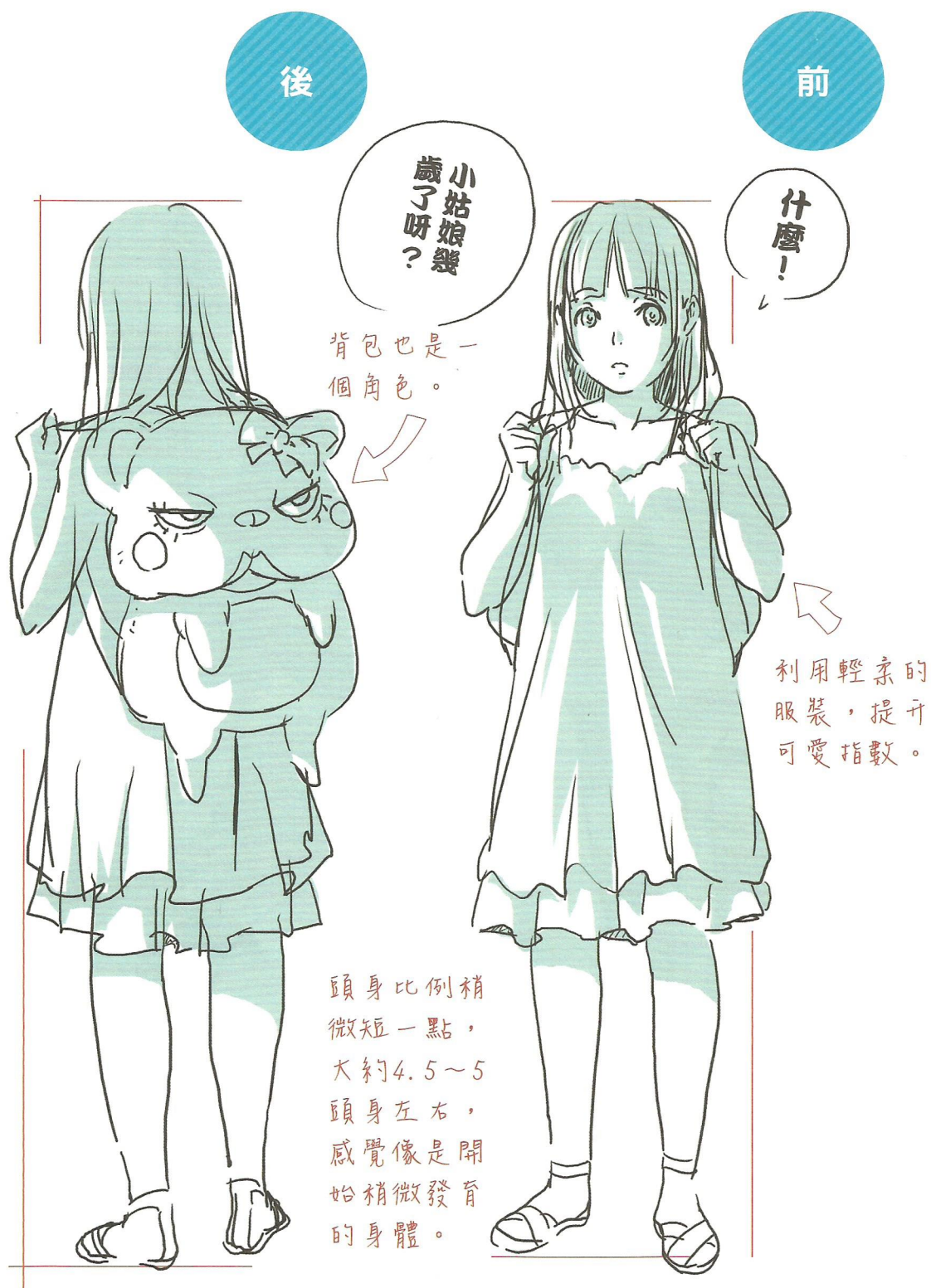
以寫實的畫風為主，
讓角色穿上動畫裡的
裝扮，塑造出更寫實
的感覺。



把腳往前伸直，利用
畫出腿部的遠近感而
呈現立體感。

▶ 少女

還帶有稚氣感的發育中多愁善感少女，接下來就畫畫看吧。畫的時候請留意成長中的微妙表現。



PART 3

07

設定配角

► 樸實的女孩

沒有太搶眼的存在感，但是卻似乎占據了你心中一角的女孩，請把她畫出來吧。

不要使力，
呈現自然的
感覺。

十指交叉在前，
把希望讓心情平
靜下來之類的動
作表現出來。

側

自然的感覺！稍
微有點圓弧感的
輪廓，我認為比
較可愛。

前

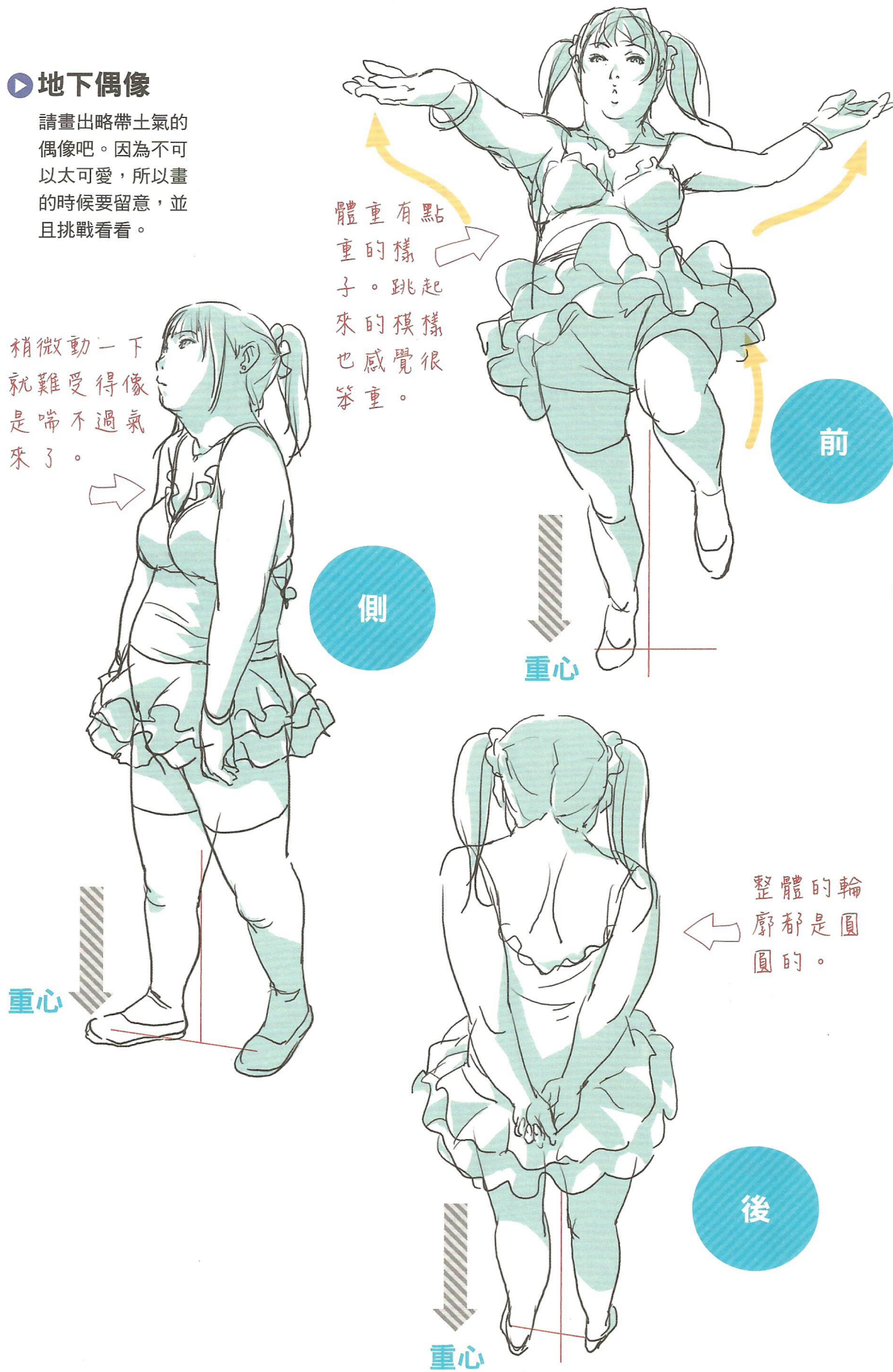
利用膝上襪或短褲，
增加一些重點元素。

► 地下偶像

請畫出略帶土氣的偶像吧。因為不可以太可愛，所以畫的時候要留意，並且挑戰看看。

稍微動一下就難受得像喘不過氣來了。

體重有點重的樣子。跳起來的模樣也感覺很笨重。

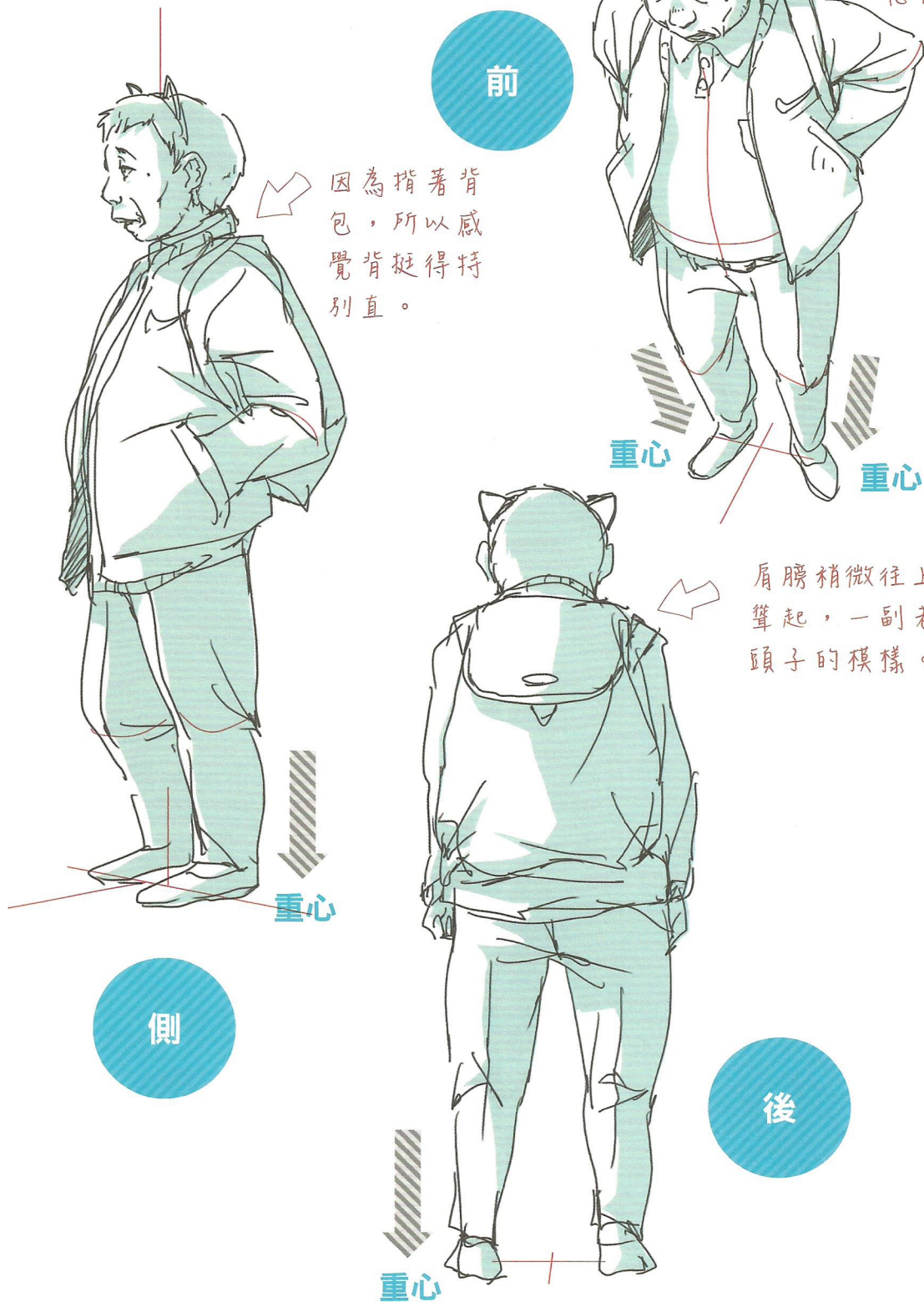


PART 3
07
設定配角

整體的輪廓都是圓圓的。

宅男阿伯

這是宅男阿伯的角色。平常很老實的阿伯，要為自己喜歡的宅男女神加油時，整個人就像變了人似地。請一邊想像這種形象，一邊畫出來吧。



雖然很努力地往前踢，
但是感覺有點笨重。

具有躍動感的感覺，
西裝也跟著飛揚起來。

肉肉的肚子。

往前踢的腳
其實沒有踢得太高。

肚子微微
凸出。

畫出把手
放進口袋
之後，褲
子稍微鼓
起來的樣
子。

▶ 有點帥氣的阿伯

這是像爸爸一樣給人安全感的阿伯。
萬一需要的時候，他會挺身保護你。
請畫出具有這種特徵的阿伯角色吧。

腳踝稍微
細一點。

PART 3
07
設定配角

▶ 住院中的老人

身型有些削瘦，不太有生命力的感覺，
請留意角色的特徵，並且把他畫出來吧。

因為場景設定在醫院，
所以呈現肩膀
無力的感覺。

我嘗試畫出
老人家推著
點滴往前走
的時候。

這是坐在椅子
上的時候。

全身還是很無
力的感覺。

腿很細，
只有小腿
肚鼓起來
的樣子。



▶ 有點淘氣的大哥哥

外表看起來壞壞的年輕人，其實有著一顆非常溫柔的心。請畫出活力十足的角色吧。

寬鬆而有點邋
邋的服裝。



重心放
低，呈
現出穩
定感。

重心

背挺得直直
的，看起來
一副好學生
的模樣。



非常乾淨。
連衣服的皺
褶都可以看
得一清二楚
的清潔感。



重心

▶ 知識份子

自我中心、很會計較，具有所
有一切都由數字構成的觀念。
請畫出光看外表就讓人一肚子
火的知識份子吧。

PART 3
07

設定配角

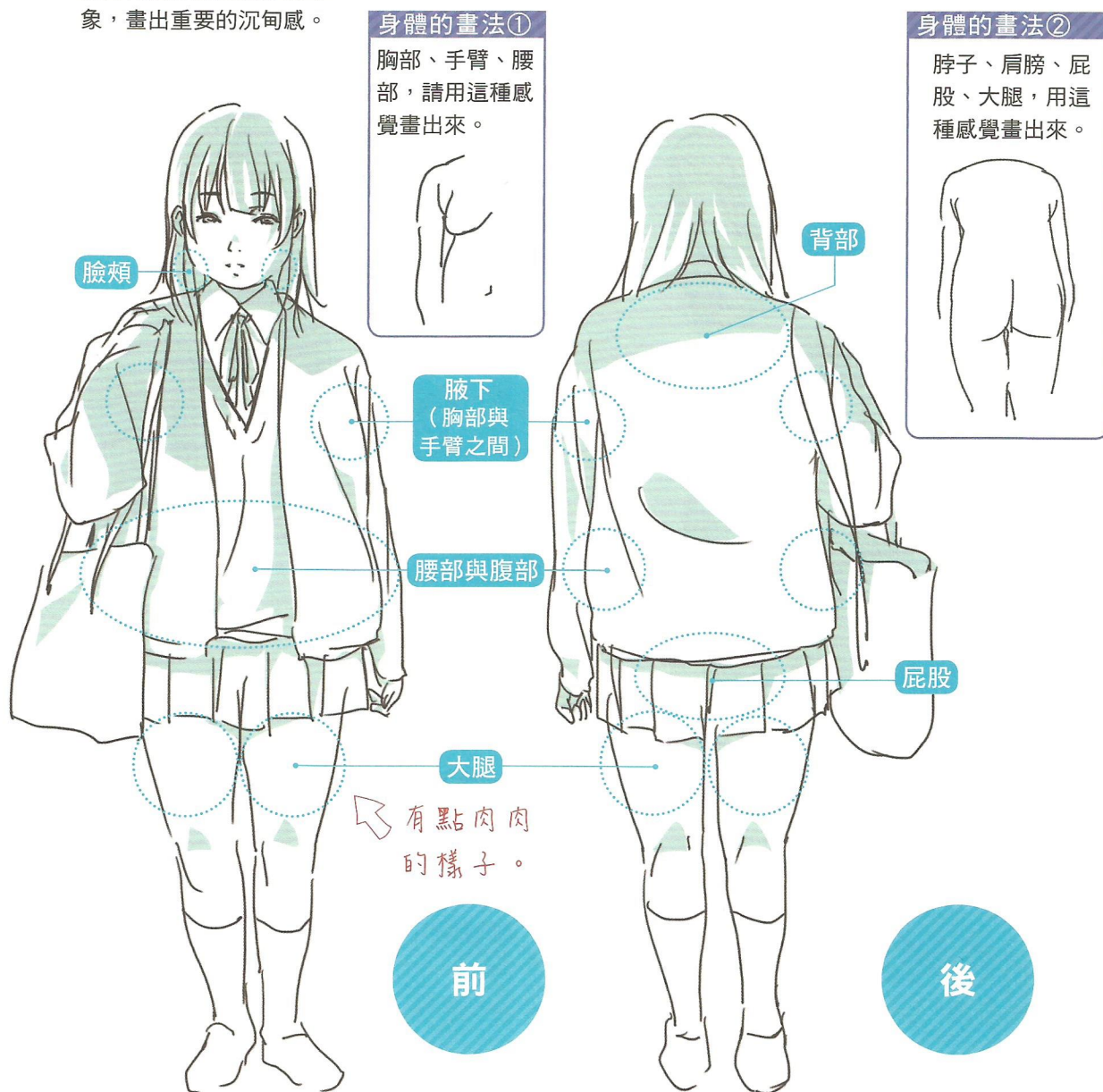
08 繪製胖呼呼而又可愛的女高中生

繪製略胖的體型時，需要注意的就是整個身體的輪廓帶有圓圓的感覺。雖然說是圓圓的，但是脂肪屯積的部位都是固定的，所以畫的時候要注意。

▶ 站姿（前、後）

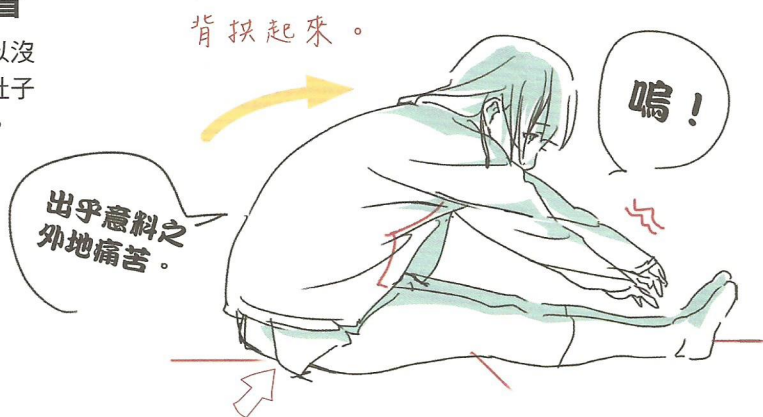
用虛線的圓形所圈起來的部位，便是容易屯積脂肪的地方。請將這些地方畫成圓圓的感覺。但是骨骼不會改變，所以沒有胖胖的部位就和瘦體型的女孩一樣。

請用站姿是挺直腰部的印象，畫出重要的沉甸感。



► 讓角色運動看看

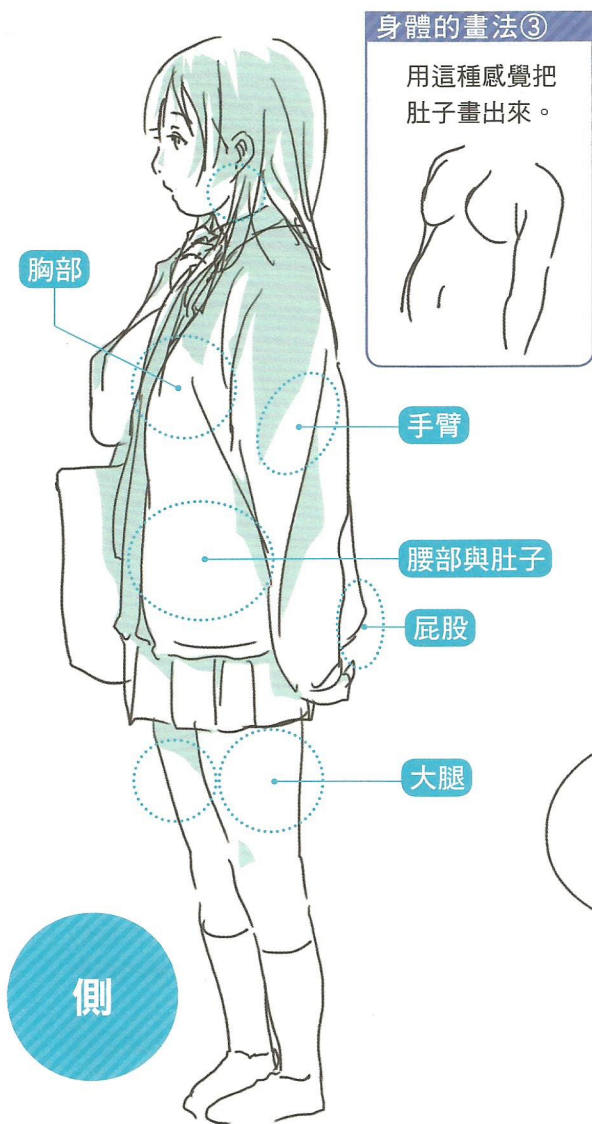
因為肚子很礙事，所以沒辦法順利地往前彎，肚子感覺有點痛苦的樣子。



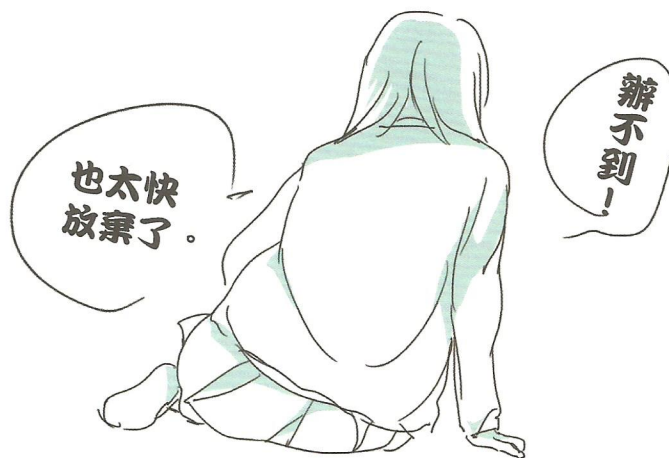
被肚子卡住而彎不下去。

► 站姿（側）

請畫出從側面來看，仍然可以感覺到肚子往外凸出的胖胖體型。



肉肉的！



PART 3
08

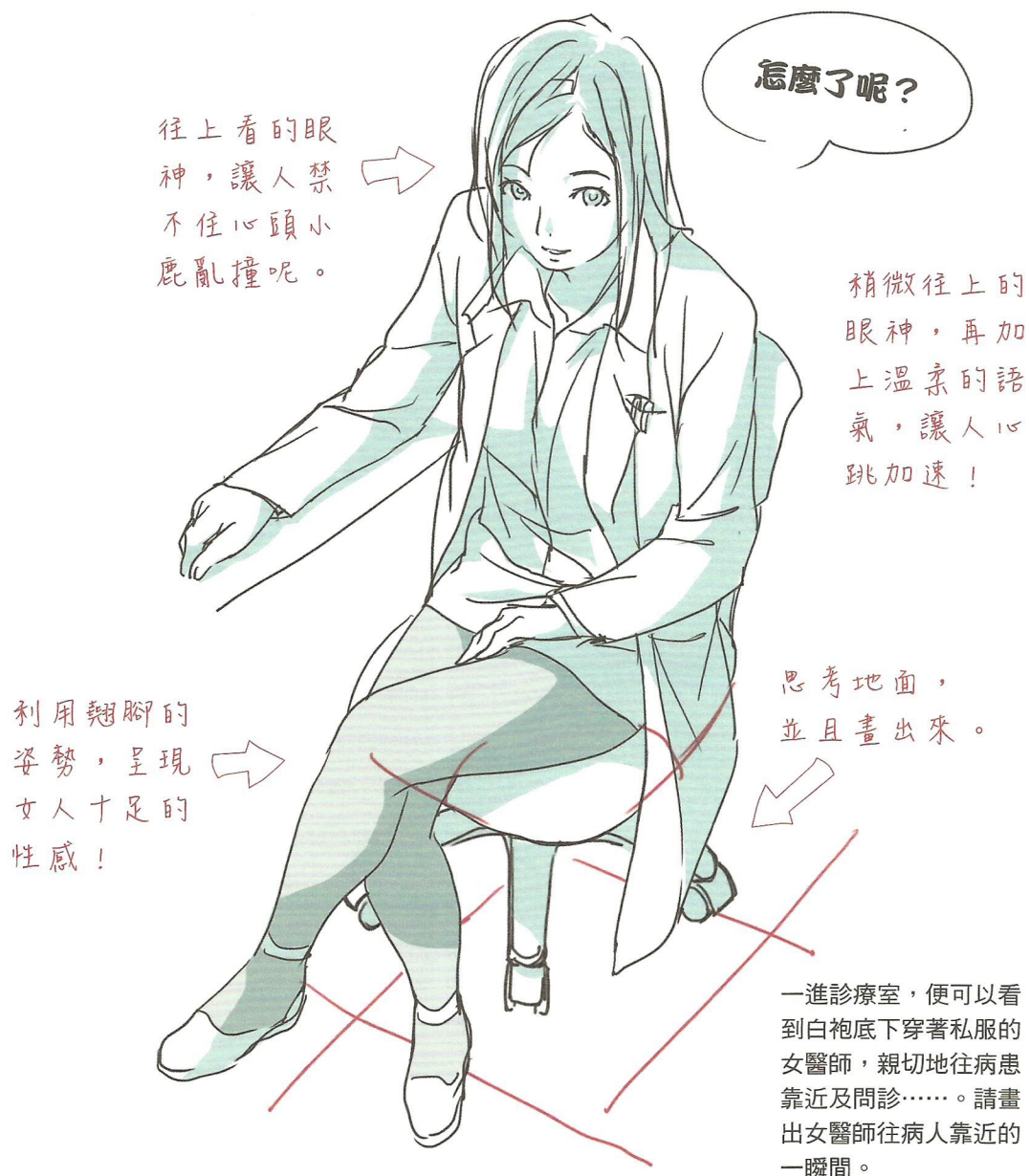
繪製胖呼呼而又可愛的女高中生

09 繪製女醫師

請畫出具有魅力的女醫師吧。有點性感又漂亮的女醫師，她的魅力究竟由哪裡散發出來的呢？讓我們一起想想看吧。

► 坐姿

請思考坐著的時候，翹腳的方式、視線的投射方式等等，並且把它畫出來吧。



▶ 站姿

白袍和白袍底下可以窺見的女人
性感部位，兩者的對比很重要。

有點傲氣的神情
也不錯。請畫出
這種感覺吧！

意識到 S
形曲線
的存在，畫
出柔美的
女性。

後

前

背往後仰，
給人嚴肅的
感覺。

思考百褶
的皺褶形
成方式，
並把它畫
出來吧。

值得信任而又美麗，這
就是重點所在。請塑造
出成熟的女性魅力！

側

乾淨清潔的百褶，搭配淺駝
色、黑色等顏色的褲襪，兩
者的對比，可以說是女醫師
必備的元素！

穿上迷你裙，讓腿部在百褶
之下隱隱可見，能讓腿部更
顯魅力。

PART 3
09

繪製女醫師

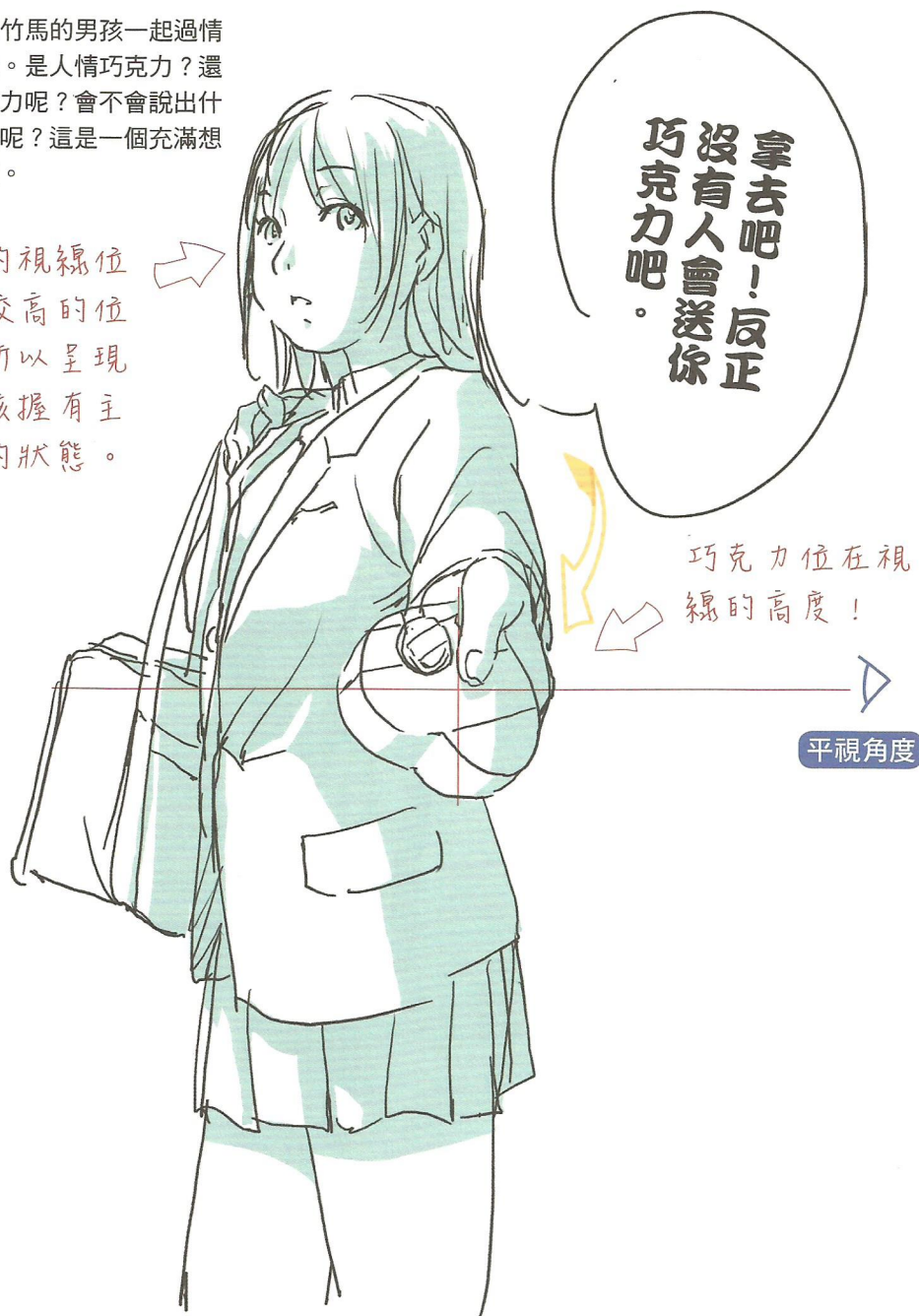
10 繪製想像的場景

故事裡面會出現各種的場景（場面）。請一邊思考上場人物的含義等等，一邊注意動作，並且畫出來看看。

▶ 情人節

這是和青梅竹馬的男孩一起過情人節的場景。是人情巧克力？還是情人巧克力呢？會不會說出什麼害羞的話呢？這是一個充滿想像感的場面。

女孩的視線位在比較高的位置，所以呈現出女孩握有主導權的狀態。



告白

心儀的男孩就在眼前，害羞得連看都不敢多看一眼。
請畫出少女內心小鹿亂撞的感覺吧。

感覺好像叫後面的女孩：別這樣！

像是由後面硬推而被往前推出的樣子！

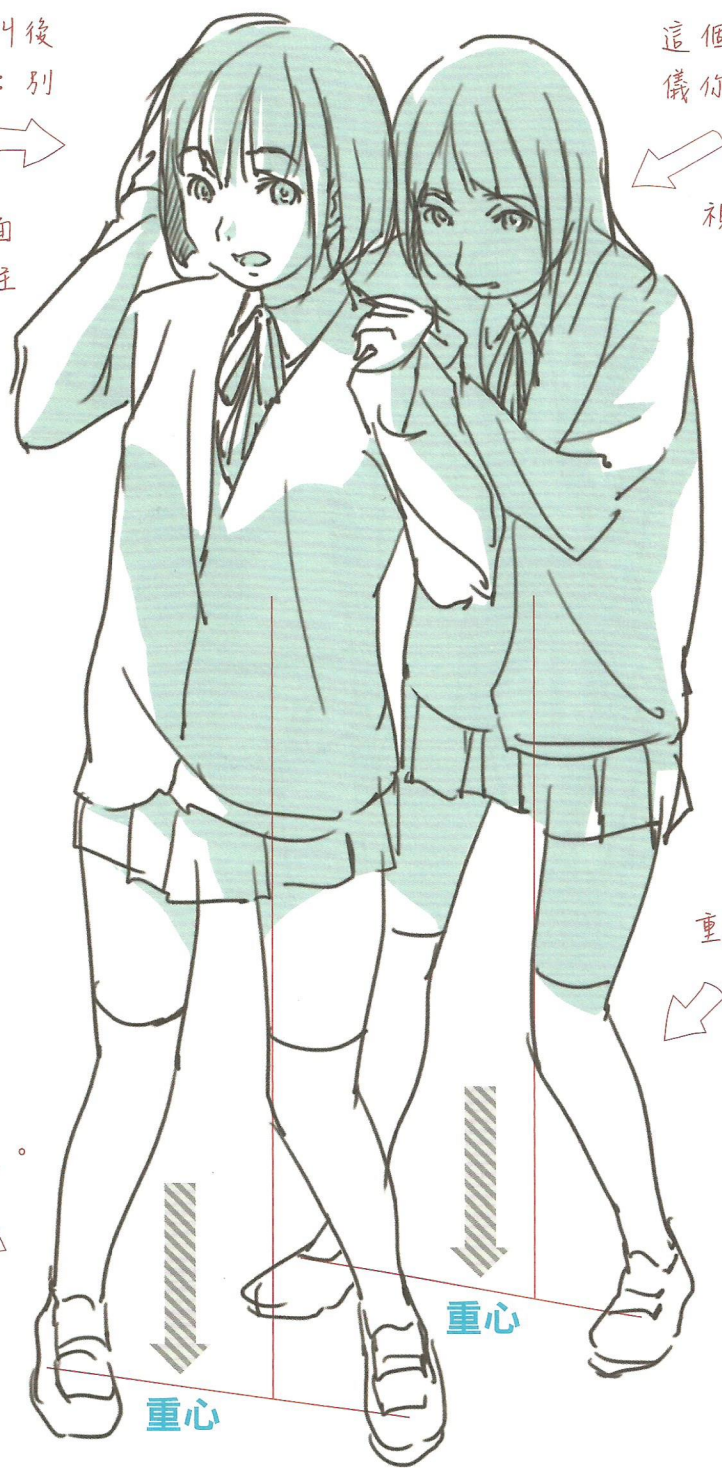
這個女孩就是心儀你的女孩。

視線朝這邊！

因為太害羞了，所以把朋友當成擋箭牌。（請畫出女孩的心境吧。）

重心稍微朝前。

重心在後。



PART 3

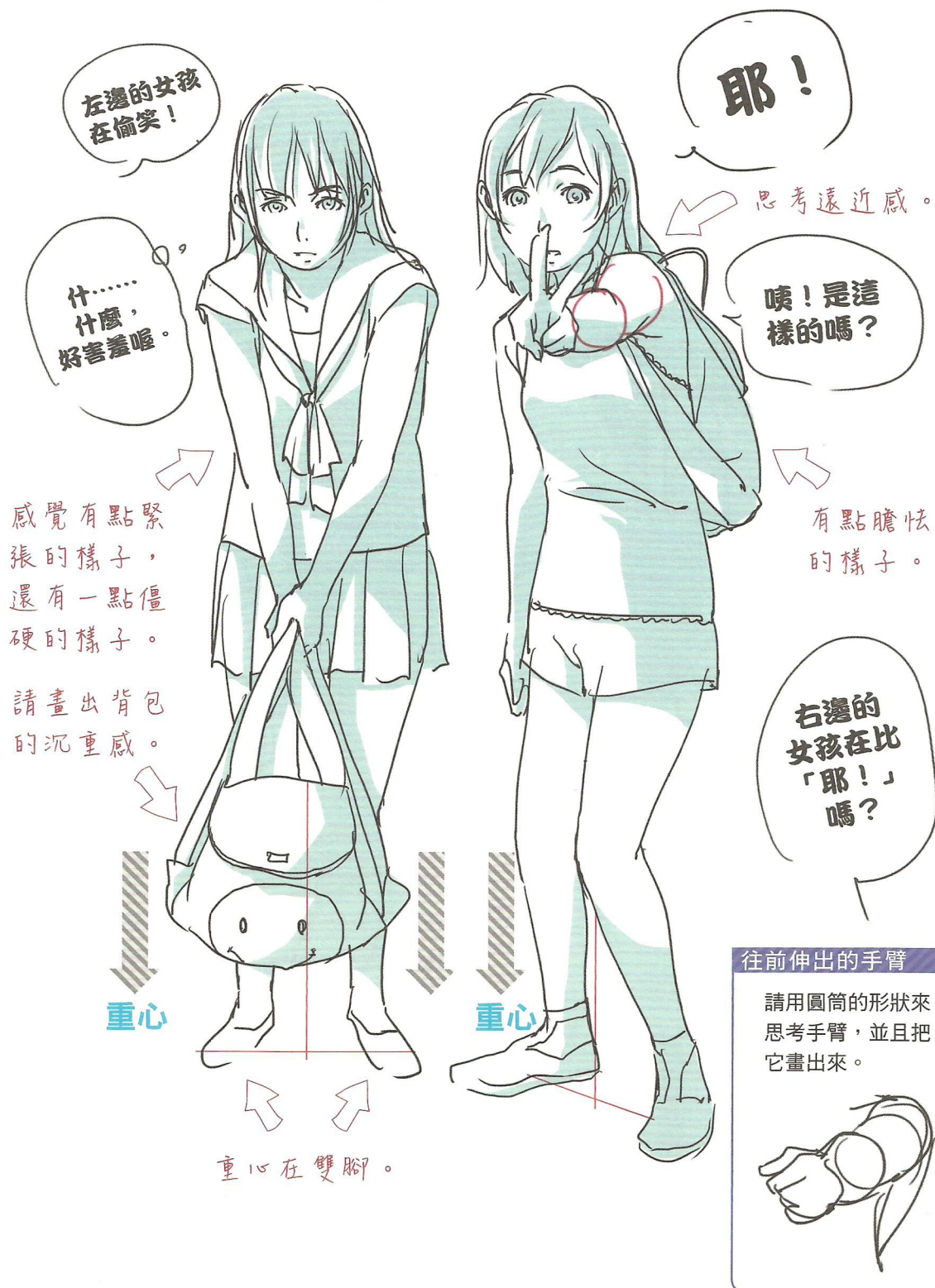
10

繪製想像的場景

採訪

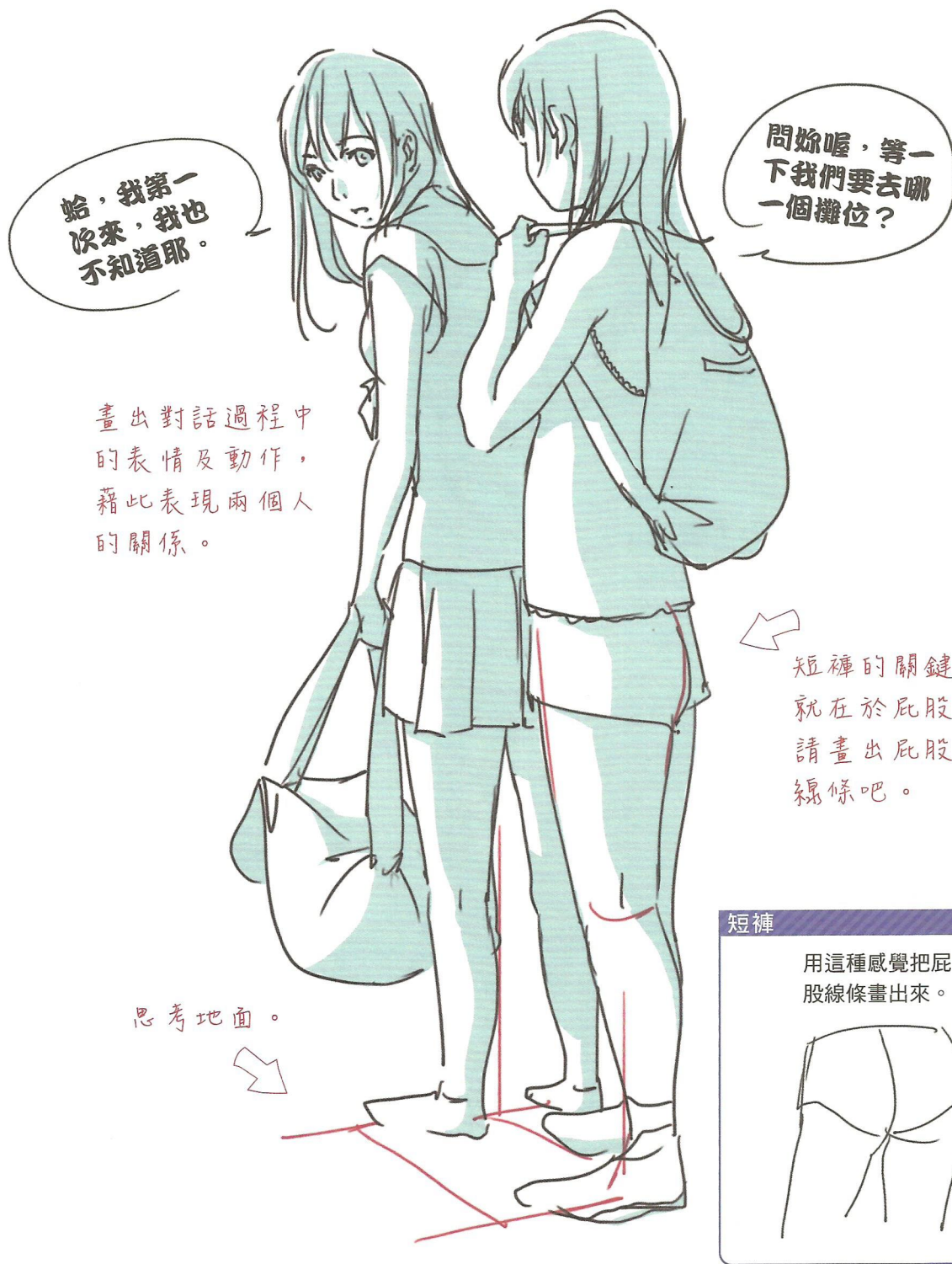
這是在活動的會場突然接受採訪的場面。

請畫出女孩因為突如其來的採訪而慌張不已的模樣吧。



聊天

這是感情很好的兩個女孩，在漫畫展之類的會場聊天的時候。
請畫出兩個人感情很好的樣子吧。

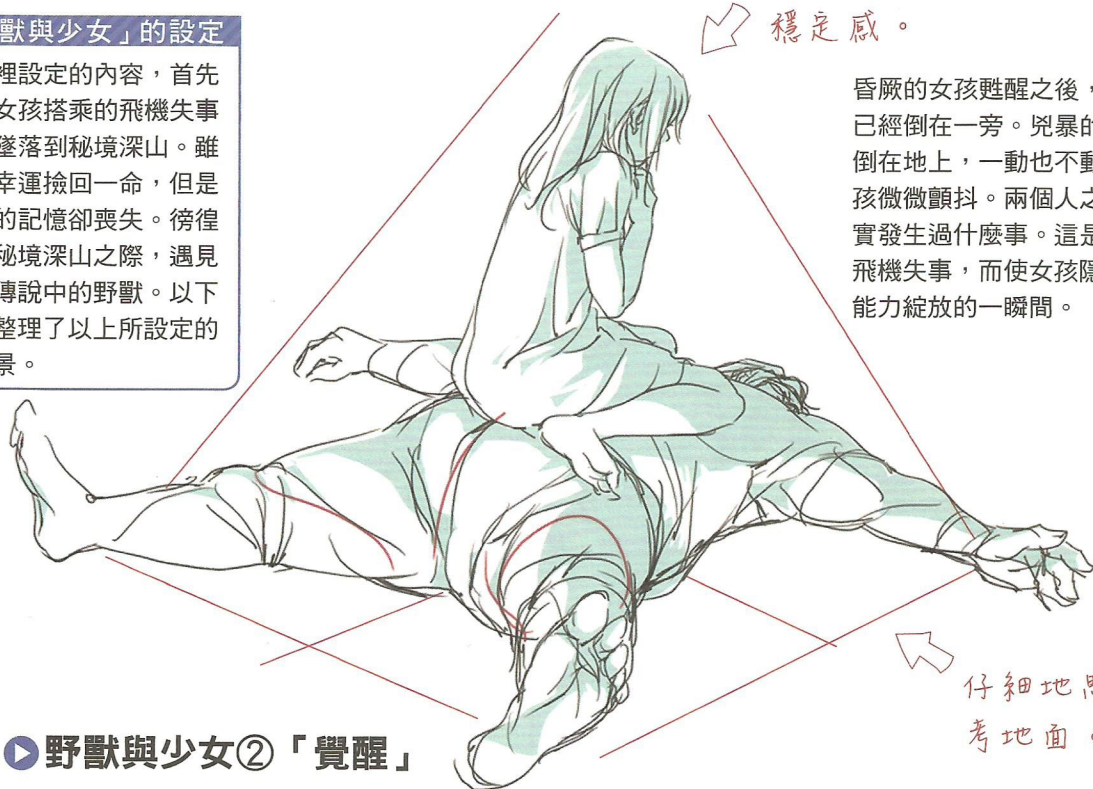


► 野獸與少女①「能力的綻放」

「野獸與少女」的設定

這裡設定的內容，首先是女孩搭乘的飛機失事而墜落到秘境深山。雖然幸運撿回一命，但是她的記憶卻喪失。徬徨在秘境深山之際，遇見了傳說中的野獸。以下即整理了以上所設定的場景。

用三角形呈現
穩定感。



昏厥的女孩甦醒之後，野獸已經倒在一旁。兇暴的野獸倒在地上，一動也不動。女孩微微顫抖。兩個人之間確實發生過什麼事。這是因為飛機失事，而使女孩隱藏的能力綻放的一瞬間。

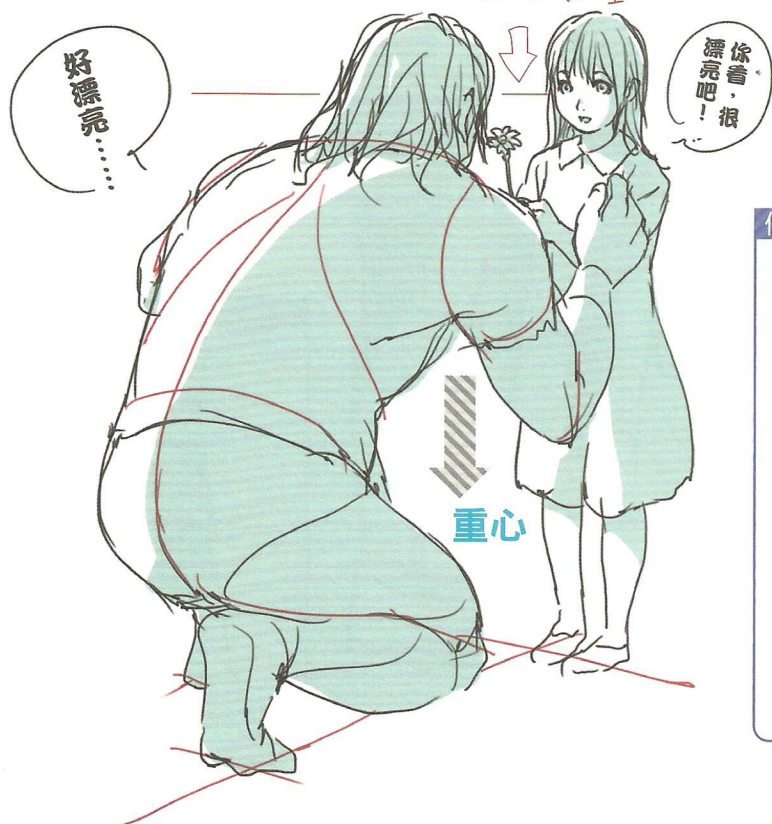
仔細地思考地面。

► 野獸與少女②「覺醒」

這是人類的情感在野獸的內心覺醒的瞬間。因為和天真無邪的女孩接觸，而讓野獸的人性復甦。

四目相望。

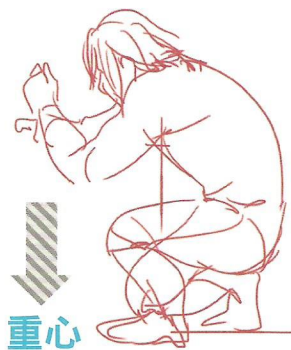
將平視角度降低
至女孩的視線。



平視角度

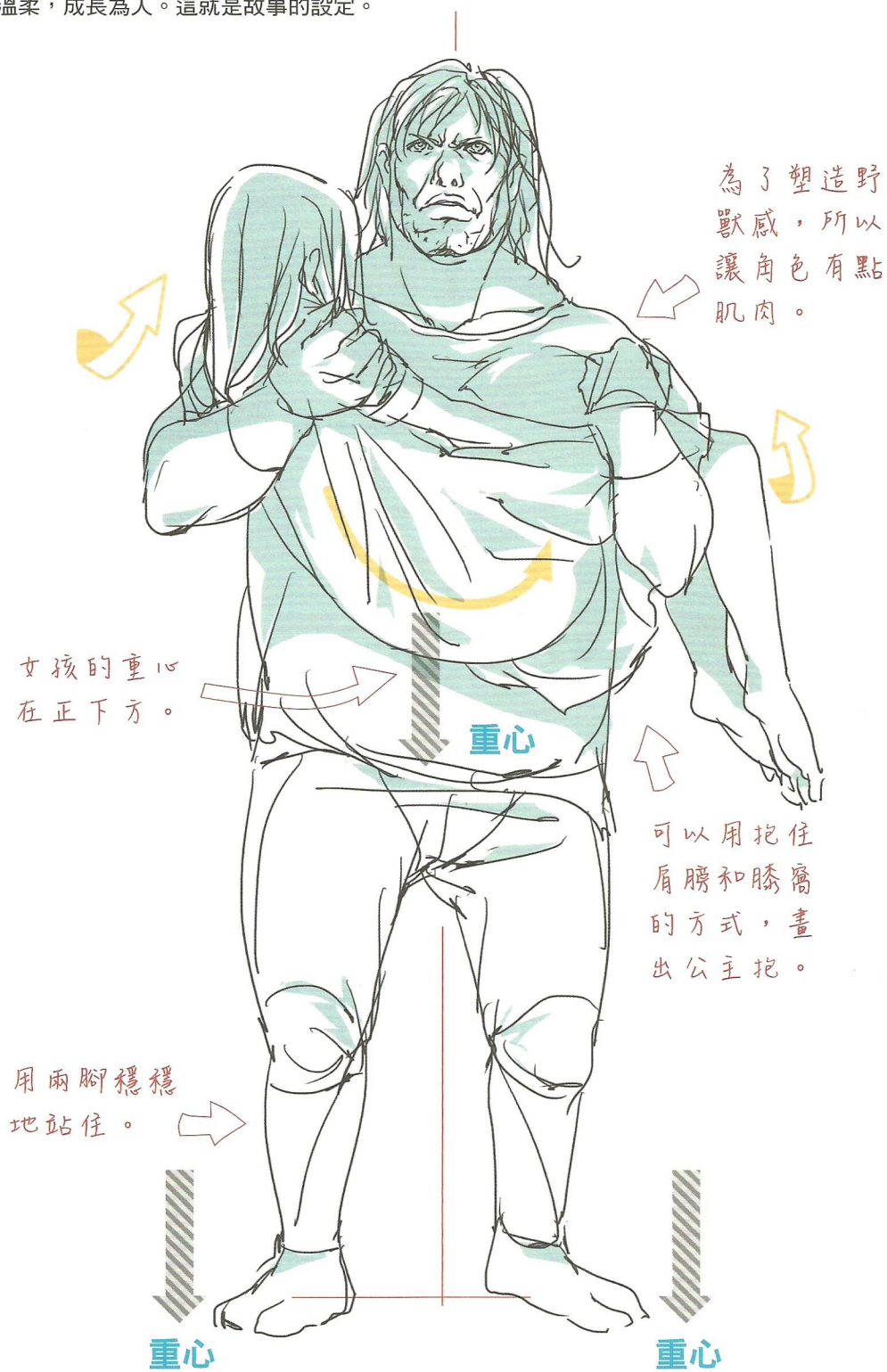
側面所看到的姿勢

從側面來看野獸，感覺就像這個樣子。畫的時候請思考重心之所在吧。



▶ 野獸與少女③「野獸的秘密」

野獸從小就被狼帶大，所以不會說話，他是一個有著野獸性情的粗暴角色。但是在和少女相遇後，在保護少女、和少女一起生活的過程中，野獸找回了溫柔，成長為人。這就是故事的設定。



PART 3
10

繪製想像的場景

請畫出身體的不穩定感，
以及微微顫抖的狀態。

畫成稍微寫實的
樣子，更具
有說服力。

看得見無形物的老人

身旁的任何人都沒有看到，但是
這個老人卻見到了什麼東西。這
是他想告訴別人，有什麼東西在
那裡，但是卻沒有辦法告訴任何
人的場景。



畫出衣服的寬
鬆感，讓表現
更加寫實。

商量

這個場景是女孩好像發生了
什麼事，所以前去尋找叔叔
商量，這位叔叔是女孩心靈
上的倚靠，但是女孩一見到
叔叔就掉下了眼淚。不想讓
人看見自己掉淚的女孩，躲
在叔叔的背後哭泣。

喂！發
生什麼
事了？

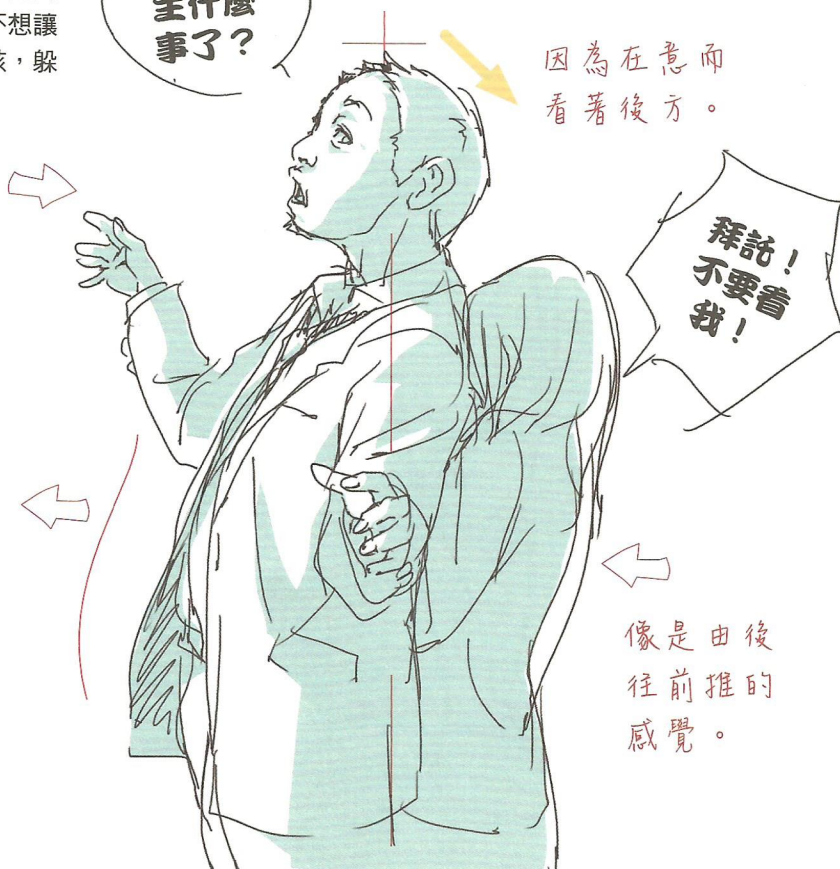
因為在意而
看著後方。

頭的位置靠在身
體後方，前方
的人像是撐住後方
人物的感覺。

胸部與腰部有
由後往前推出
的感覺。

拜託！
不要看
我！

像是由後
往前推的
感覺。



▶ 逮人

他是逮住某家大企業幕後壞蛋的尼特族。身邊的人都怕他，但是這一瞬間，正義之心也在他的內心覺醒……以下描述的就是這種場景。



PART 3

10

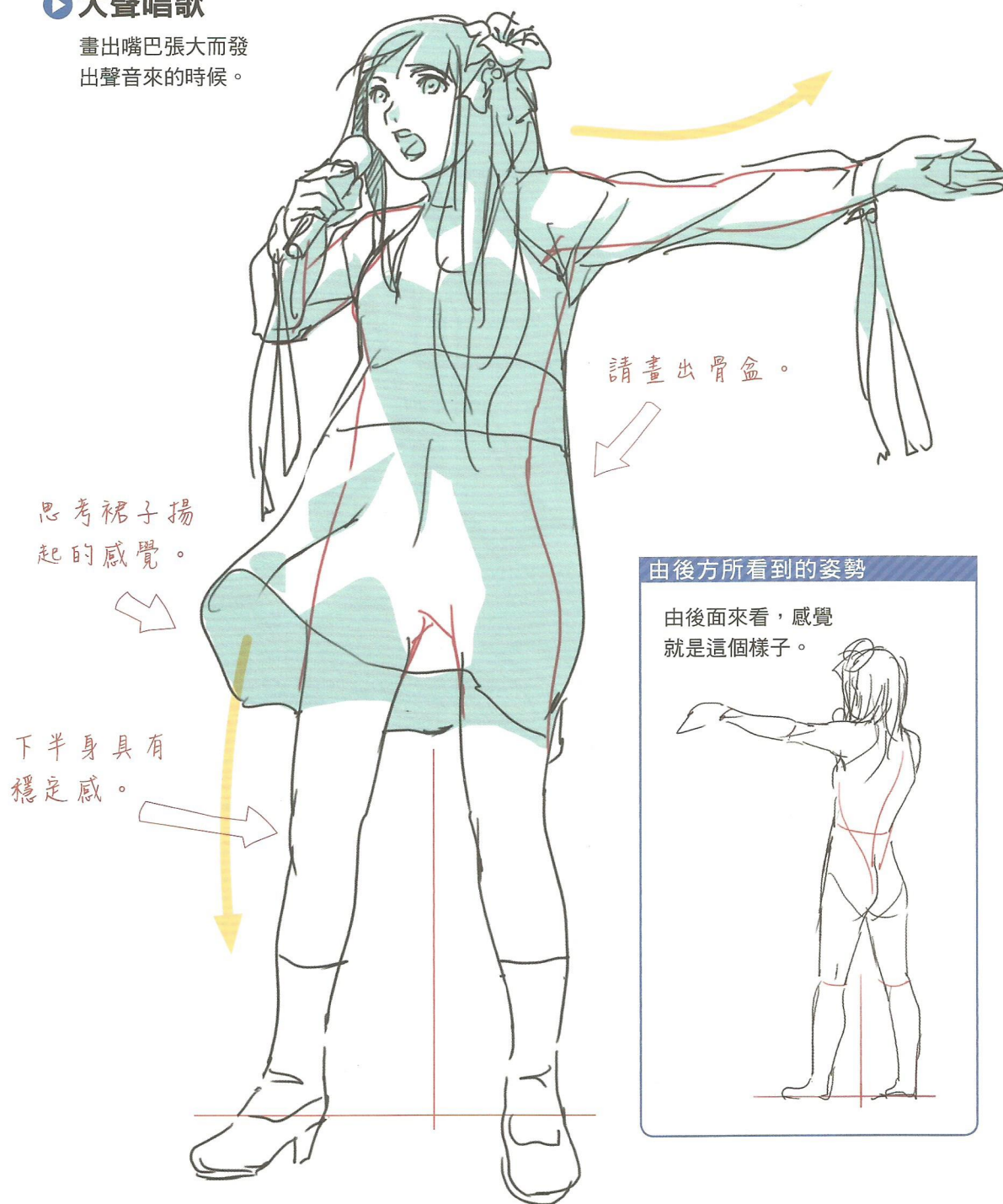
繪製想像的場景

11 繪製唱歌的模樣

請思考歌手的角色，做為角色的設定之一。唱歌時的動作、姿勢、情感等等，畫的時候請留意將這些氛圍傳達出來。

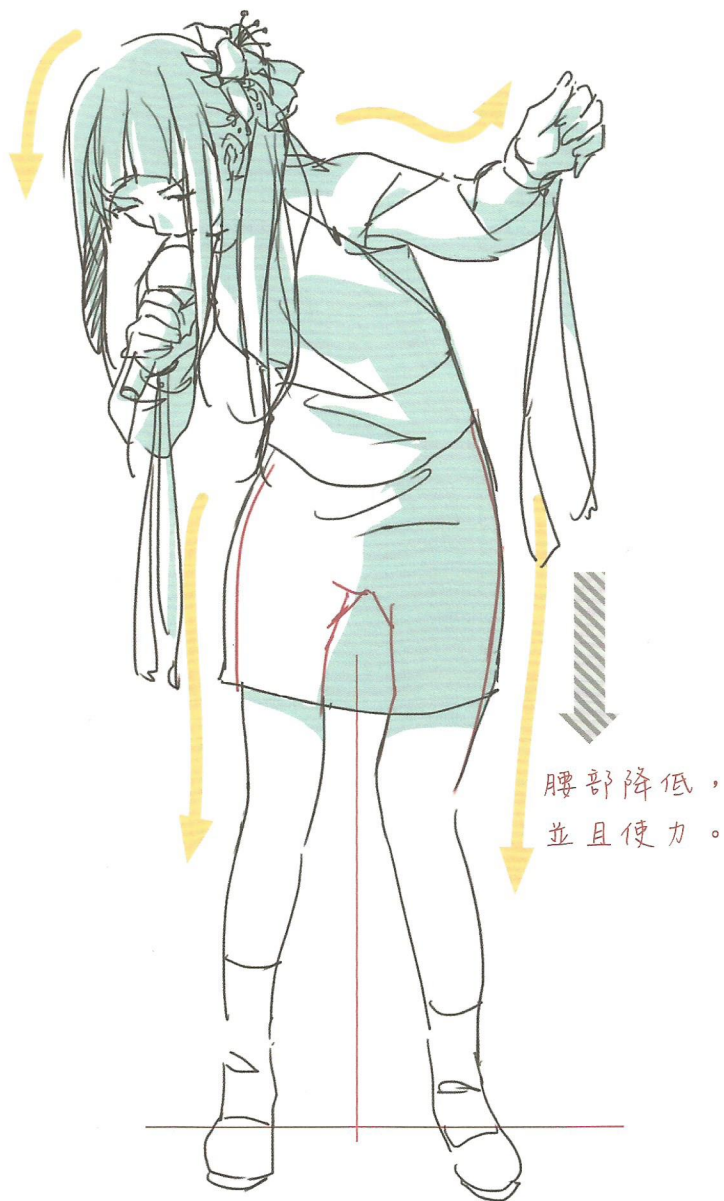
▶ 大聲唱歌

畫出嘴巴張大而發出聲音來的時候。



► 由腹部發出聲音

降低腰部，畫出由腹部發聲的感覺。



► 演唱慢歌

為了表現慢歌的氛圍與姿態，
請畫出正在動作的時候。



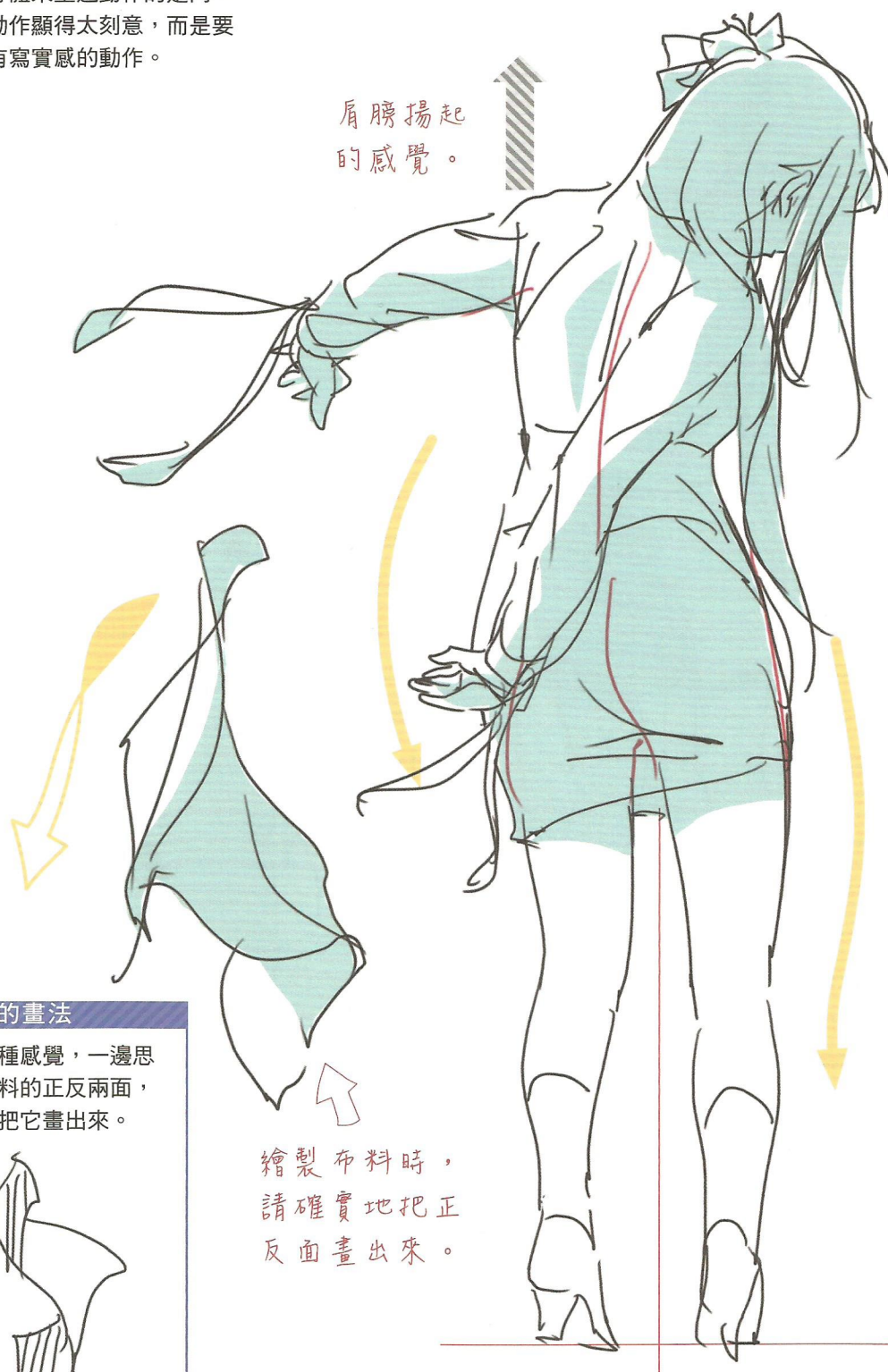
PART 3

11

繪製唱歌的模樣

跳舞

請利用身體來塑造動作的走向。
不要讓動作顯得太刻意，而是要
畫出具有寫實感的動作。



布料的畫法

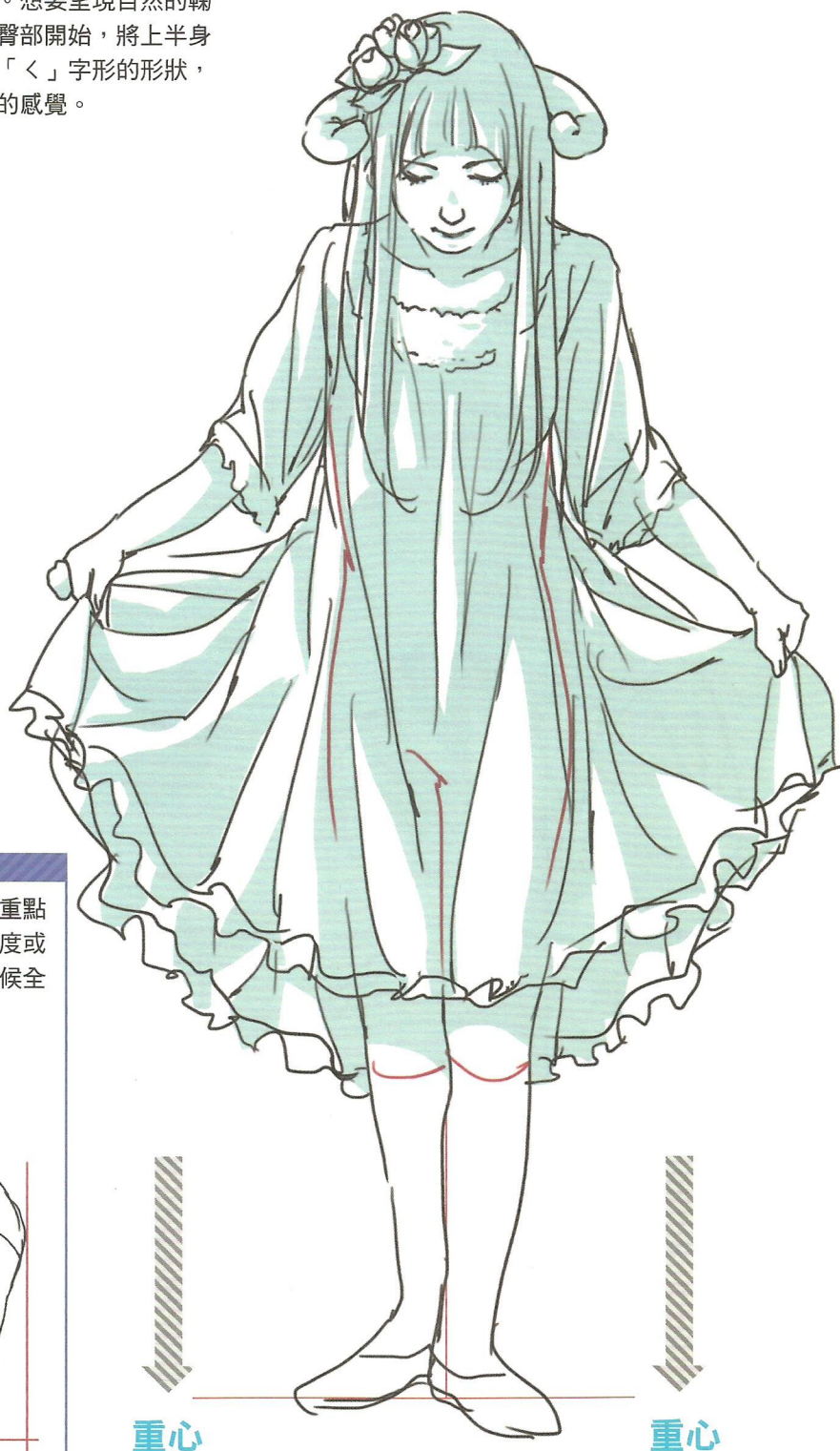
用這種感覺，一邊思考布料的正反兩面，
一邊把它畫出來。



繪製布料時，
請確實地把正
反面畫出來。

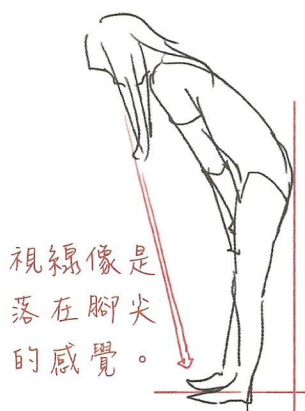
► 鞠躬

感謝客人而行鞠躬禮。想要呈現自然的鞠躬姿勢，這時就要從臀部開始，將上半身往前傾，讓身體呈現「<」字形的形狀，畫成角色盯著腳尖看的感覺。



鞠躬的側面姿勢

身體彎成「<」字形是重點所在。無論是側面的角度或是正面的角度，畫的時候全都要注意角色的視線。



PART 3

11

繪製唱歌的模樣

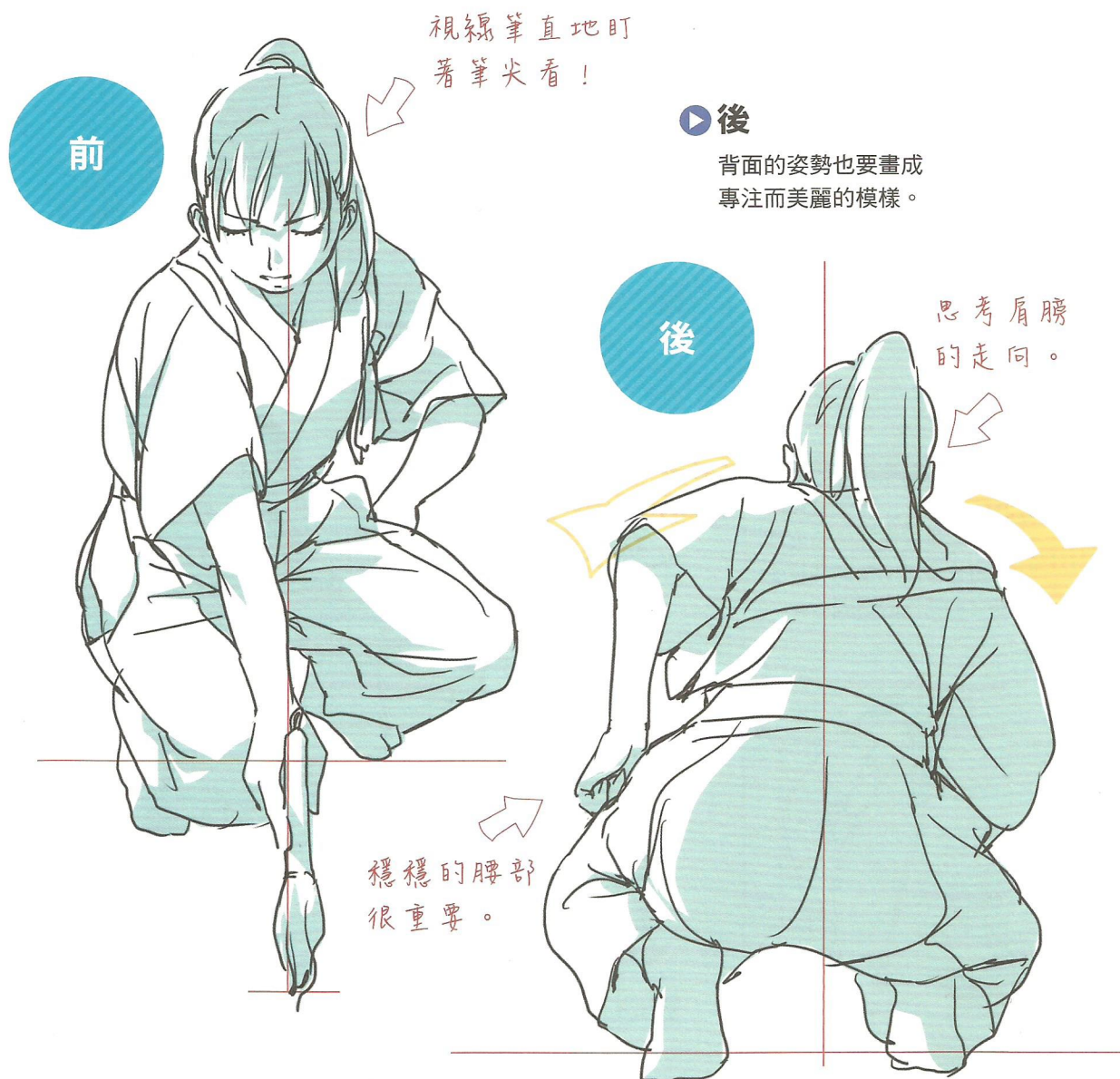
12 繪製書寫毛筆字的模樣

請思考寫書法的女孩，做為角色的設定之一。畫的時候，請將書法的嚴肅精神所帶來的帥氣氛圍呈現出來吧。

▶ 開始寫書法（正面）

首先讓心情平靜下來，想像面對白紙的時候。

當心情毫無雜念之後再開始動手畫。



因為身體往前彎，
所以用腰部支撐上
半身，讓腰部呈現
穩穩的感覺。

▶ 斜側面

注意看著地面的視線，並且把
它畫出來。畫的時候請思考肩
膀柔美的走向及皺褶的走向。

斜側面

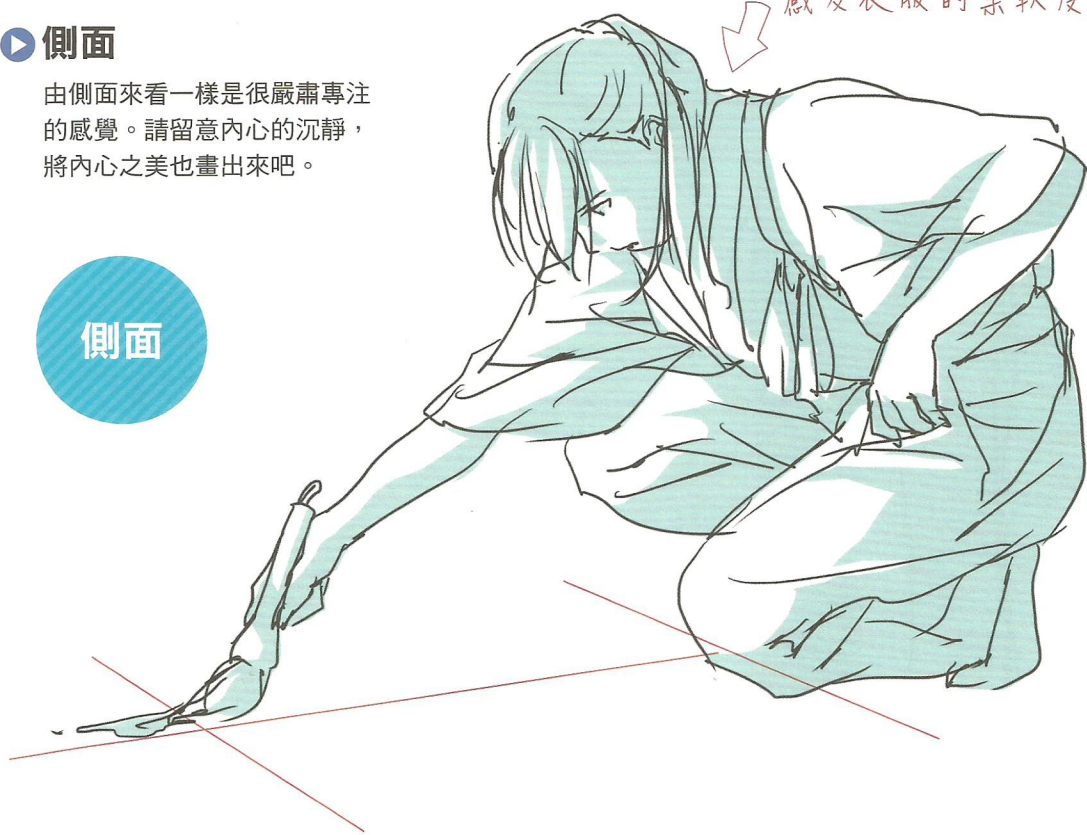


重視女性身體的柔美
感及衣服的柔軟度！

▶ 側面

由側面來看一樣是很嚴肅專注
的感覺。請留意內心的沉靜，
將內心之美也畫出來吧。

側面



13 繪製身穿和服的模樣

請思考穿著和服的場面。屬於日本傳統正式服裝的和服，可以說是能夠襯托出日本女性的美麗與可愛的服裝，所以請畫出有別於洋裝的女性之美吧。

▶ 站姿（正面）

一開始先用站姿，看看和服的形狀和穿上和服時的氛圍。

和服的皺褶和洋裝不一樣，它不是細細的紋路，而是大紋路的感覺。

前

▶ 坐姿

請留意坐下時的皺褶形成方式與走向，並且把它畫出來。

由脖子到肩膀的走向，可以說是塑造女性柔美感覺的重要部位。

注意大大的皺褶。

繪製和服時，讓線條稍微扭動，較能呈現柔美的動態。

仔細地思考腿部的動作。

► 和服的皺褶形成方式

和服的皺褶形成方式和洋裝不同。請留意與身體服貼度很低的皺褶，並且把它畫出來。



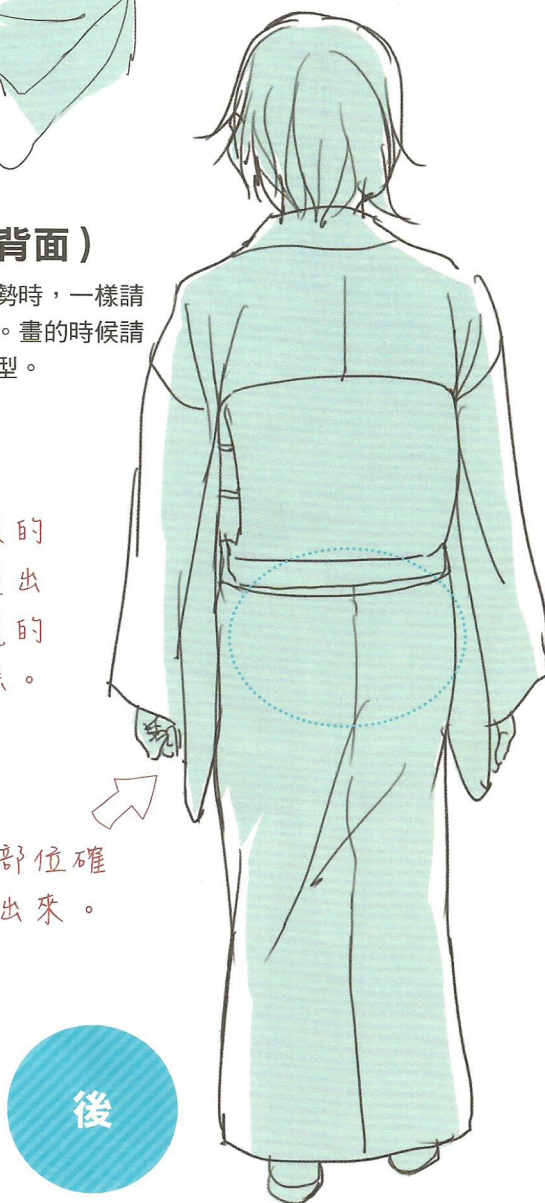
關節部位像洋裝一樣有著細小的皺褶，但並不是大量地加上去，而是加入數道大的皺褶。此外，請讓皺褶呈現柔美的感覺。

► 站姿（側面、背面）

繪製側面及背面的姿勢時，一樣請留意女性的柔美線條。畫的時候請思考日本人美麗的身型。

利用衣服走向，畫出女性美麗的身體線條。

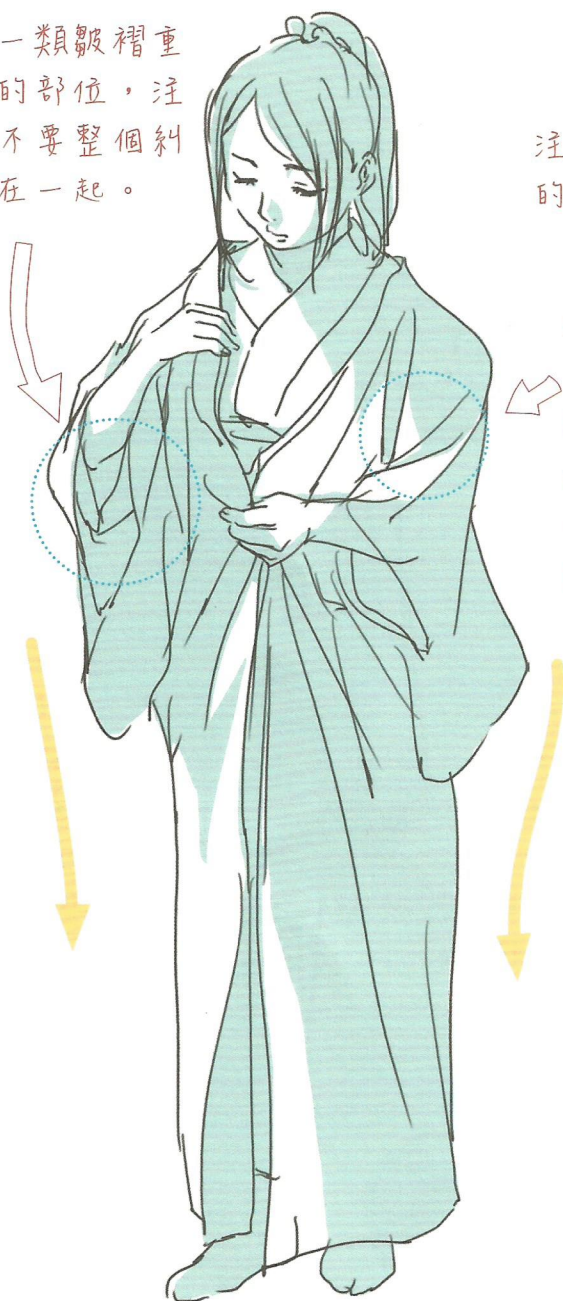
把屁股部位確實地畫出來。



► 穿上和服

從穿上和服的姿勢，了解
和服的穿法和架構。

這一類皺褶重
疊的部位，注
意不要整個糾
纏在一起。

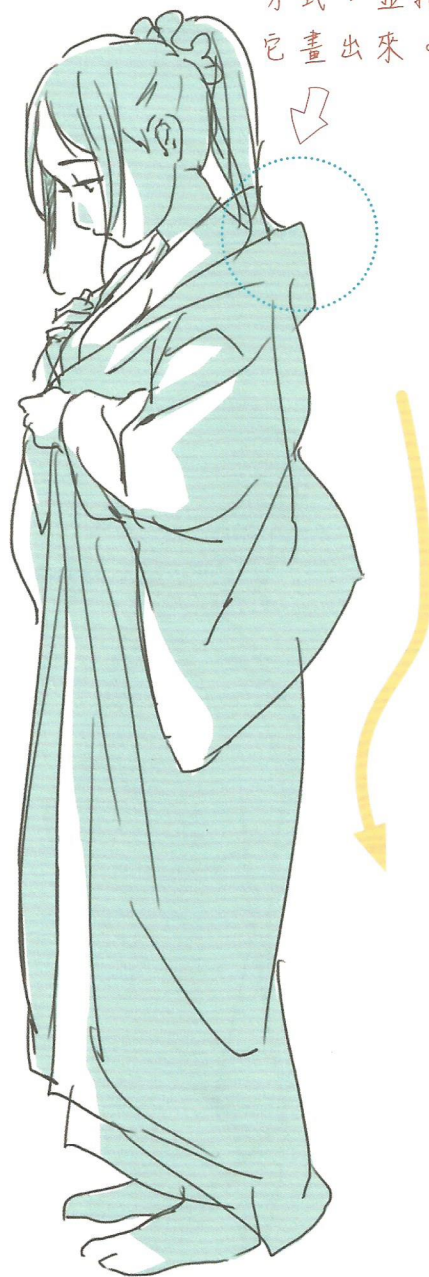


畫的時候請留
意女性特有的
柔美走向。

注意皺褶
的走向。

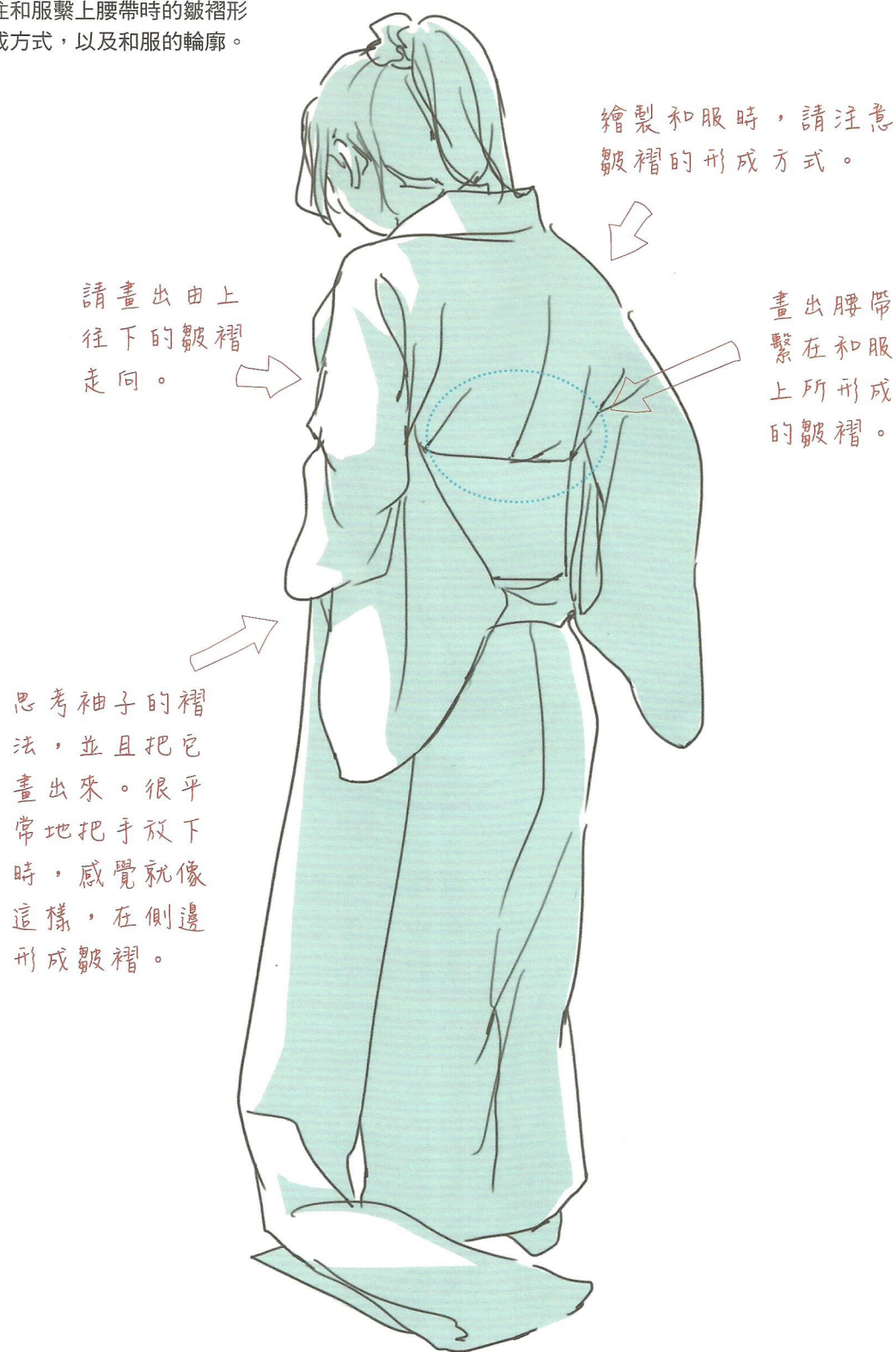
以和服而
言，畫的
時候要注
意衣服上
面往下垂
的皺褶。

請思考和服
前襟的下垂
方式，並把
它畫出來。



► 繫上和服腰帶

這是繫上腰帶的時候。請記住和服繫上腰帶時的皺褶形成方式，以及和服的輪廓。



PART 3
13

繪製身穿和服的模樣

14 繪製和服女孩衣衫不整的樣子

請將衣衫不整的場景畫出來吧。除了畫出美麗的事物變得凌亂時的外表，同時也請把內心層面的性感表現出來。

▶ 坐姿

和服衣衫不整而敞開時的遮掩動作，以及和服獨特的皺褶表現，請把它畫出來吧。

斜側面

穿著和服的背影也充滿了性感。

這裡很性感！

和服的服貼度沒有像洋裝那麼緊密，所以感覺就像是衣服披在肩膀上。

腿一露出來果然會讓人臉紅心跳啊。

即使看不見，腿部和屁股也要畫成看得出來的感覺。

留意衣服的走向，把布料的柔軟感畫出來吧。

後

► 嘗試用仰視角度來畫

和服底下窺見的腳踝和小腿，光是這樣就能營造出性感的氛圍。此外，日式襪套的畫法也要注意喔。

塑造微張而性感的腿部！要注意立體感。



柔美。

和服一旦衣衫不整，性感指數就飆升！請畫出極致的性感吧。

也請畫出凌亂的頭髮。

啊～連腳也抬起來了。

形成明顯的皺褶。

► 試著讓角色踢腿

我嘗試繪製穿著和服的時候不太可能做的踢腿姿勢。請思考穿著和服時所做出的劇烈動作，並且把它畫出來吧。

重心

試著讓下襬稍微撐開，但是不美。



PART 3
14

繪製和服女孩衣衫不整的樣子

15 利用AIUEO賦與表情的方法

「AIUEO」是日文的母音，它是讓角色張出各種嘴形的練習方式，同時也是表現情感時的線索。

▶ 站姿（A、I）

我嘗試讓角色在站著的狀態下，張嘴叫出「A」和「I」。請依照發出「A」和「I」時的使力情況，塑造出適當的動作。



首先請大聲地叫出「A」吧！接下來把這種感覺畫出來。此外，使力的方式也要注意！

其次是「I」。請試著喊出「I～～！」吧！這時候的腦子裡是不是就浮現了使力的方式和表情了呢？

► 跪姿 (U、E)

在跪著的狀態下，嘗試發出「U」和「E」的聲音。請依照發出「U」和「E」時的使力情況，塑造出適當的動作。

是「E」！嘴巴張得大大的，很引人注意喔^^



利用略帶俯視的角度，發揮透視圖的效果。透視的效果一發揮，魅力指數也跟著提升喔。

請試著發出「U」的聲音！這時候嘴巴有噉起來的感覺吧。請畫出這種嘴形。此外，利用不太使力的放鬆感，畫出身體來。



PART 3
15

利用 A I U E O 賦與表情的方法

► 坐姿 (O)

我嘗試讓角色坐著，發出「O」的聲音來。這個姿勢也可以應用在回應別人的時候。

感覺像是「O！」一聲回答別人的樣子。



畫的時候連角度也一併考量進去，我認為應該挺不錯。

絕對會上手！知名動畫師『關鍵紅筆破解』繪出動感美少女的祕密②
表現力晉級篇 / toshi 作；王慧娥譯。--臺北市：三采文化，2014.8
冊：公分。--（卡漫學園：19）
ISBN 978-986-342-214-3（平裝）

1. 漫畫 2. 繪畫技法

947.45

103015177

Copyright © 2014 SUN COLOR CULTURE PUBLISHING CO., LTD., TAIPEI

suncolor
三采文化集團

卡漫學園 19

絕對會上手！知名動畫師「關鍵紅筆破解」 繪出動感美少女的祕密②表現力晉級篇

原作者	toshi
譯者	王慧娥
責任編輯	鄭雅芳
美術主編	藍秀婷
美術編輯	江宜蔚
封面設計	李國瑀
發行人	張輝明
總編輯	曾雅青
發行所	三采文化出版事業有限公司
地址	台北市內湖區瑞光路513巷33號8F
傳訊	TEL：8797-1234 FAX：8797-1688
網址	www.suncolor.com.tw
郵政劃撥	帳號：14319060
	戶名／三采文化出版事業有限公司
本版發行	2014年8月29日
定價	NT\$320



Chara ni Inochi wo Fukikomu Illust Joutatsu Technique 2 Hyogen Ryoku Up Hen

Copyright © 2013 toshi

Chinese translation rights in complex characters arranged with MdN Corporation, Tokyo through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

●著作權所有，本圖文非經同意不得轉載。如發現書頁有裝訂錯誤或污損事情，請寄至本公司調換。All rights reserved.

●本書所刊載之商品文字或圖片僅為說明輔助之用，非做為商標之使用，原商品商標之智慧財產權為原權利人所有。